

TOY STORY 3 • DRAGON BALL ORIGINS 2 • PRO CYCLING 2010 • MAFIA II
El Corte Inglés
Nº 86 · Julio/Agosto 2010 · www.elcorteingles.es
LEGO HARRY POTTER
4 AÑOS DE MAGIA
PLAYENGLISH
INVESTIGA CON EL INGLÉS
DEMON´S SOULS
UN ROL EXIGENTE
DRAGON QUEST IX
CENTINELAS DEL FIRMAMENTO
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
UNA FERIA PARA SOÑAR
CRACKDOWN 2
CUANDO LA ACCIÓN ES DIFERENTE

Yo decido crear mi propia música

Nintendo®

Nintendo DSi Sound

¡Graba y edita!

¡Juega con tu música!

Salir

Opciones



Yo decido dar un toque personal a mis fotos



Yo decido hacer mis propias pelis



Yo decido ir de compras



Yo decido navegar por internet

CON NINTENDO DSi TÚ DECIDES

Ahora puedes tener tu primera consola con dos cámaras de fotos, reproductor de música, micrófono, tienda DSi Ware, Navegador de Internet y mucho más por menos dinero, porque ahora ¡Nintendo DSi baja su precio recomendado!

AHORA

149,99€

Precio recomendado*



NINTENDO DSi



* Este precio variará dependiendo del establecimiento/lugar de adquisición.

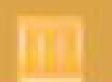
JULIO / AGOSTO 2010



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Alejandro Pascual, Jotacé
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
William van Dijk, Galibo, Gorrinch
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Leo Rey
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002





Índice ...
... POR JUEGOS

La llave virtual

Antes de tomar las vacaciones nos llega todos los años la buena nueva de lo sucedido en el E3, la mayor y más importante feria del videojuego del mundo. Durante unos días la ciudad de Los Angeles se convierte en la Arcadia feliz de los amantes al ocio electrónico que tienen el privilegio de visitarla y luego contarlo con más o menos hipérbole para motivar la exclamación del resto del personal. Y lo vivído este año no ha sido para menos. Desde el remake de «Goldeneye», pasando por el gran «The Legend of Zelda Ocarina of Time» u otros títulos más cañeros como los ya esperados «Killzone 3» o «Gears of War 3» forman sólo una parte de una reserva de juegos para el futuro inmediato absolutamente de campanillas. Pero es que si en software tenemos un sustanciosos menú, en nuevas formas de experimentar los juegos la cosa ya es de cine. Dentro de muy poquito aterrizará PS Move, el periférico de Sony similar al Wiimote, Kinect de Microsoft con su alto sensor de movimiento y la maravillosa Nintendo 3DS, la llegada de las 3D a las portátiles sin depender de gafas ni otras gaitas. Conócelo todo de cerca en el Especial de este número y vete preparando para la vuelta del sol y la playa. Lo vas a flipar.

J.M. Fillol





GUITAR HERO



Vuelven los guerreros del rock

«Guitar Hero» ha pasado como un torrente por la industria del videojuego, convirtiéndose en una de las sagas musicales más prolíficas con una entrega por año. Pero la fiebre por el género musical, pese a que sigue, no es tan grande como hace unos años, por lo que «Guitar Hero» ha optado por no saturar su juego de canciones tan comerciales y volver a sus orígenes más oscuros, donde los aficionados que llevan apoyando a la franquicia desde el principio se sienten más cómodos. Así, encontraremos una música mucho más cañera, con temas de Heavy Metal como los reyes del espectáculo y grupos como Judas Priest o Kiss a la cabeza. También por eso, de ser en el fondo un videojuego, se ha optado por añadir un modo historia, donde tu rockero podrá llegar a ser un monstruo (literalmente) del rock, dando rienda suelta a sus instintos. En Estados Unidos, será Gene Simmons el encargado de poner la voz del narrador, mientras que en nuestro país hará lo propio Loquillo, que repite tema con el Cadilla Solitario.



Auténtica leyenda del rock

La nueva guitarra que presenta Warrior's of Rock también es un motivo extra para interesarse por esta entrega, ya que será totalmente modificable. Además, el juego presenta un sistema que nos permitirá que un jugador entre o salga de una canción en cualquier momento. ¿Más grupos confirmados? KISS, Black Sabbath, The Cure, Metallica, Megadeth...

Breves



Carrera Universitaria

El diseño de videojuegos en nuestro país ya son una opción en la Universidad porque a partir del próximo periodo lectivo se podrá realizar esta carrera en algunas de las universidades españolas.

América llega a Europa

Namco Bandai se ha comprometido a traer a Europa muchos títulos desconocidos en nuestro continente y que no salen de Estados Unidos o Japón. Ya lo han hecho con el éxito de crítica «Demon's Souls» y también ha hecho lo propio con «Trinity Universe».

World Cyber Games

España volverá a participar en el World Cyber Games, el campeonato de videojuegos más grande del mundo que se celebrará en Los Ángeles, EE UU del 30 de septiembre al 3 de octubre de 2010.

Juegos en 3D de Sony

Sony adaptará la primera colección de juegos al 3D estereoscópico entre los que se incluyen éxitos como «WipEout HD», «SuperStardust HD», «PAIN» y una exclusiva demo que contiene un nivel de «MotorStorm: Pacific Rift».

Regresa la saga de alienígenas

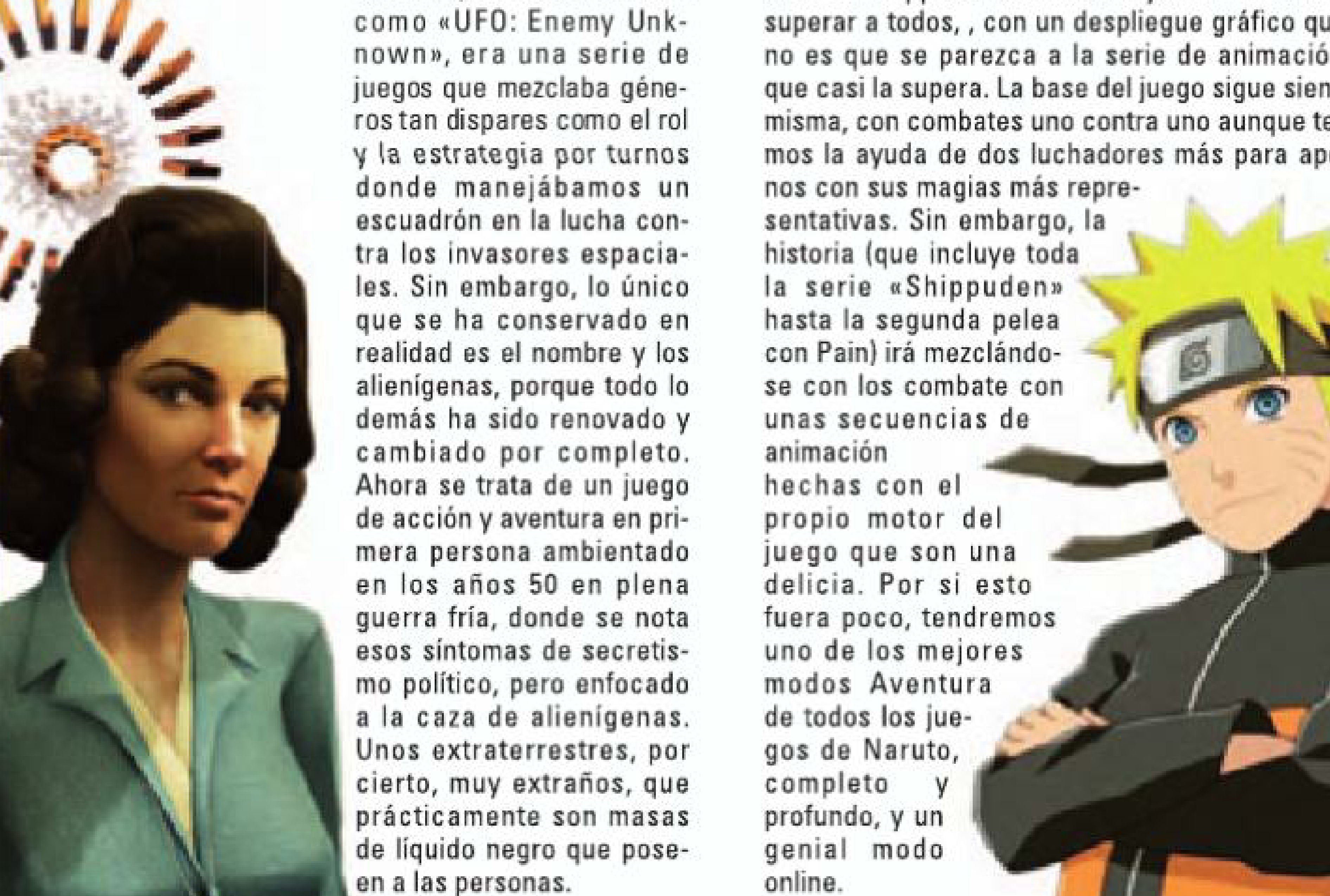
VUELVE XCOM

Parece que cada vez está más de moda rescatar franquicias antiguas y darles un lavado de cara, y, si se descuidan, un lavado de género. Ahora es la popular saga «X-Com» la que vuelve a la actualidad. «X-Com», conocido también como «UFO: Enemy Unknown», era una serie de juegos que mezclaba géneros tan dispares como el rol y la estrategia por turnos donde manejábamos un escuadrón en la lucha contra los invasores espaciales. Sin embargo, lo único que se ha conservado en realidad es el nombre y los alienígenas, porque todo lo demás ha sido renovado y cambiado por completo. Ahora se trata de un juego de acción y aventura en primera persona ambientado en los años 50 en plena guerra fría, donde se nota esos síntomas de secretismo político, pero enfocado a la caza de alienígenas. Unos extraterrestres, por cierto, muy extraños, que prácticamente son masas de líquido negro que poseen a las personas.

Naruto regresa en su mejor entrega

TORMENTA NINJA

A estas alturas, con todos los juegos que llevamos de Naruto tendríamos que tener para dar tortas durante toda una vida, peor es que siempre sale otro nuevo que supera al anterior y, por lo que parece, «Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2»» los va a superar a todos, , con un despliegue gráfico que, ya no es que se parezca a la serie de animación, es que casi la supera. La base del juego sigue siendo la misma, con combates uno contra uno aunque tengamos la ayuda de dos luchadores más para apoyarnos con sus magias más representativas. Sin embargo, la historia (que incluye toda la serie «Shippuden» hasta la segunda pelea con Pain) irá mezclándose con los combate con unas secuencias de animación hechas con el propio motor del juego que son una delicia. Por si esto fuera poco, tendremos uno de los mejores modos Aventura de todos los juegos de Naruto, completo y profundo, y un genial modo online.



TOP TEN VENTAS



1. Wii Super Mario Galaxy 2 — Wii
2. Red Dead Redemption — PS3
3. Bob Esponja Botes de choque — NDS
4. Mundial FIFA Sudáfrica 2010 — PS3
5. Mundial FIFA Sudáfrica 2010 — PSP
6. God of War 3 — PS3
7. Wii New Super Mario Bros — Wii
8. Wii Fit Plus + Balance Board — Wii
9. Pokemon Oro Heart Gold + Pokew AL — NDS
10. Pokemon Plata Soulsiver + Pokew — NDS


CRACKDOWN 2
Tú y tus amigos sois la última esperanza para restaurar la justicia en la ciudad.
Disfruta de una experiencia online sin límites con Crackdown™ 2: desde el modo cooperativo para 4 jugadores hasta partidas online de 16 jugadores.
No te pierdas los videos exclusivos en xbox.com/crackdown2
El modo multijugador online requiere una suscripción Xbox LIVE Gold
SÓLO EN XBOX 360
RUFFIAN games
Microsoft game studios
XBOX LIVE
18
www.pegi.info



ESPECIAL E3 2010



La feria de videojuegos más importante del mundo, celebrada entre el 15 y 17 de junio en Los Ángeles, demuestra que el mundo del vidoejuego avanza hacia un único camino: la evolución en formatos y sistemas de control. En nuestra visita anual a la feria, descubrimos las impactantes 3D sin gafas polarizadas de Nintendo 3DS, probamos el sistema de control perfecto del nuevo Zelda para Wii la nueva propuesta de Sony, un mando con acelerómetros, Move para Playstation 3 o Kinect para Xbox 360, que sustituye el habitual mando por las acciones realizadas por nuestro propio cuerpo. No obstante, la feria deparó más sorpresas que hardware innovador y potentes promesas: más de 300 juegos de toda índole se mostraron en Los Ángeles, que conformarán el catálogo más deseable de todos los tiempos.



Nintendo

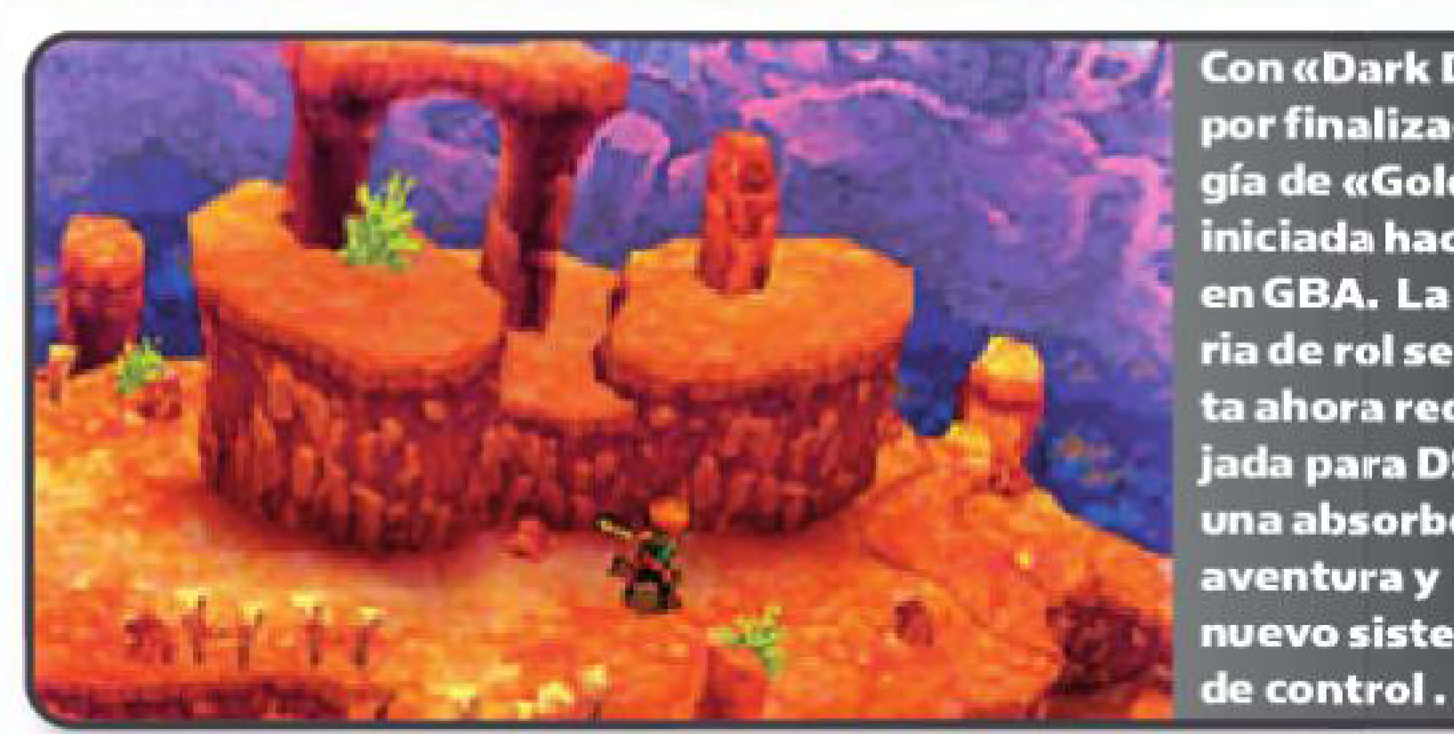
NINTENDO 3DS, EL GRAN SALTO EN EL UNIVERSO PORTÁTIL

Veni, vidi vinci. Cualquiera de los asistentes que tuvimos el honor de ser los primeros en ver el efecto 3D, por primera vez sin gafas por delante, quedamos prendados de la nueva consola portátil. Podemos jugar cualquier juego para la Nintendo DS original, incluye un joystic y una pantalla panorámica de tamaño superior. Sorprenderá su nuevo apartado gráfico con juegos como «Metal Gear Solid 3DS» o la vuelta de viejas glorias como «Kid Icarus», sin mencionar el aluvión de grandes éxitos, ahora en 3D, como «Mario Kart», «Paper Mario», «Zelda» o «Animal Crossing».



The Legend of Zelda: Skyward Sword

Aunque el material presentado tan sólo dejaba vislumbrar su control y apartado visual, el nuevo sistema de juego y precisión que aporta el Wii Motion Plus nos permitirá sentir que llevamos una espada real e interactuar con precisión con personajes y con el propio entorno, combatir contra enemigos de forma dinámica y resolver los cientos de puzzles en un mundo inmenso, en el Zelda más ambicioso de la historia.



Con «Dark Dawn» se da por finalizada la trilogía de «Golden Sun», iniciada hace 7 años en GBA. La vieja gloria de rol se presenta ahora redibujada para DS, con una absorbente aventura y nuevo sistema de control .

NINTENDO NO QUIERE ABANDONAR EL TRONO DEL ÉXITO:
Nintendo demostró en la Feria su gran estado de forma. El esperadísimo «The Legend of Zelda: Skyward Sword» hizo acto de presencia por primera vez, prometiendo el control más preciso de la franquicia en Wii y un apartado gráfico prácticamente sustraido de una ilustración. Además brillaron «Donkey Kong Country Returns» y «Kirby's Epic Yarn», dos plataformas de mecánica tradicional que prometen enternecer el corazón de los nostálgicos, amén de varias propuestas enfocadas al modo multijugador, como «Mario Sports Mix», el ágil «Wii Party» y el remake de «Goldeneye», el as en la manga de Activision para devolver a Wii una obra maestra de acción en primera persona. En 2010 Wii tendrá espacio para todo tipo de reflotes, incluido el icono de Disney, Mickey, con «Epic Mickey», un ingenioso plataformas que dejó boquiabiertos por su imaginación y colorido dirigido por Warren Spector, autor de «Deus Ex».
Aunque Nintendo haya demostrado que sabe mantener el estatus de sus plataformas asentadas, el E3 2010 tiene un nombre: **Nintendo 3DS**. Entre rumores y expectación, la sucesora de NDS se presentó por todo lo alto demostrando sus grandes promesas, un gran apartado técnico, una pantalla panorámica mayor, joystic analógico y por supuesto, ser el primer dispositivo que recrea imágenes en 3D sin gafas polarizadas. Saca fotos y las reproduce en 3D, acepta juegos para realidad aumentada, tiene reproductor de películas (de momento Warner, Disney y Dreamworks han llegado a un acuerdo con Nintendo) y esto es sólo el principio. Compatible con todos los juegos de Nintendo DS (también dispone de pantalla táctil), tanta es la expectación que la mayoría de grandes compañías han anunciado su apoyo incondicional. En la feria, las colas para probar el efecto tridimensional superaban las 4 horas...
De forma indiscutible, 3DS acaparó los flashes pero DS, lejos de quedar abandonada, recibirá pronto la nueva entrega de «Profesor Layton», «Dark Dawn», «Kingdom Hearts (Re:coded)», más rol con «Okamiden», «Dragon Quest IX» o «Final Fantasy: The 4 Heroes of Light» junto a una nueva ración de Pokémon para 2011. El quinto año de Nintendo DS en Europa confirma su éxito y promete más lanzamientos de calidad.
El próximo año, Wii vivirá su mejor año de vida y Nintendo 3DS elevará hasta la tercera dimensión a la portátil de doble pantalla. Esperan la renovación de franquicias clásicas (como «Kid Icarus»), «Goldeneye» o la revisión de «The Legend of Zelda Ocarina of Time» en 3D, en exclusiva para la nueva plataforma de la compañía, una versión que como el propio Aounuma, director actual de la serie declaró "mejorará la experiencia original y nos sumergirá, gracias a las tres dimensiones aún más profundamente". Casi nada.

En 2010, Nintendo habrá logrado su sueño: contentar a todo el espectro posible de jugadores, con juegos que van desde «Super Mario Galaxy 2» a «No More Heroes 2»





El gran renacimiento de Xbox 360

Aunque los rumores apuntaban a una nueva versión, la versión 2.0 de Xbox 360 supera todas las expectativas: la veterana plataforma de sobremesa se renueva a partir del 16 de julio con un modelo que integra Wi-Fi para jugar online o ver películas en streaming, un disco duro interno de 250 GB, menor tamaño y completamente preparada para Kinect, anteriormente conocido como Project Natal, el nuevo sistema de reconocimiento de nuestras acciones para videojuegos y futuras aplicaciones multimedia. Microsoft ha realizado un exhaustivo repaso de su catálogo y ofrecerá las mejores versiones de sagas asentadas como Halo, Fable y Gears of War con «Halo Reach», «Fable III» y «GoW3» o esperados lanzamientos como «Xcom», «Metal Gear Solid Rising», «Castlevania» o «Assassin's Creed La hermandad».

Kinect necesitaba mostrar las promesas anunciadas en 2009, pero tan sólo 5 minutos hacen falta para demostrarte sus virtudes. A partir de ahora ya no necesitarás el mando a distancia para pausar un vídeo en reproducción o tu amigo en el extranjero no te perderá de vista cuando en una videoconferencia te levantes de sofá: este dispositivo, compuesto por cámara de vídeo y micrófono inteligentes capta tu cuerpo y el entorno en el que te mueves para ofrecer un control total de nuestras acciones y derribar la barrera que a muchas personas separa del mundo del vidoejuego: la complejidad de un mando y sus botones. Baila, cuida de tu mascota, chatea mediante videoconferencia y en un futuro, derrota al propio Darth Vader con tu espada láser, con este dispositivo revolucionario. Grandes juegos para el público fiel de la consola de sobremesa de Microsoft, el nuevo y renovado diseño junto al nuevo abanico de posibilidades gracias a Kinect conforman la resurrección de Xbox 360.



Kinect o la revolución en la forma de jugar

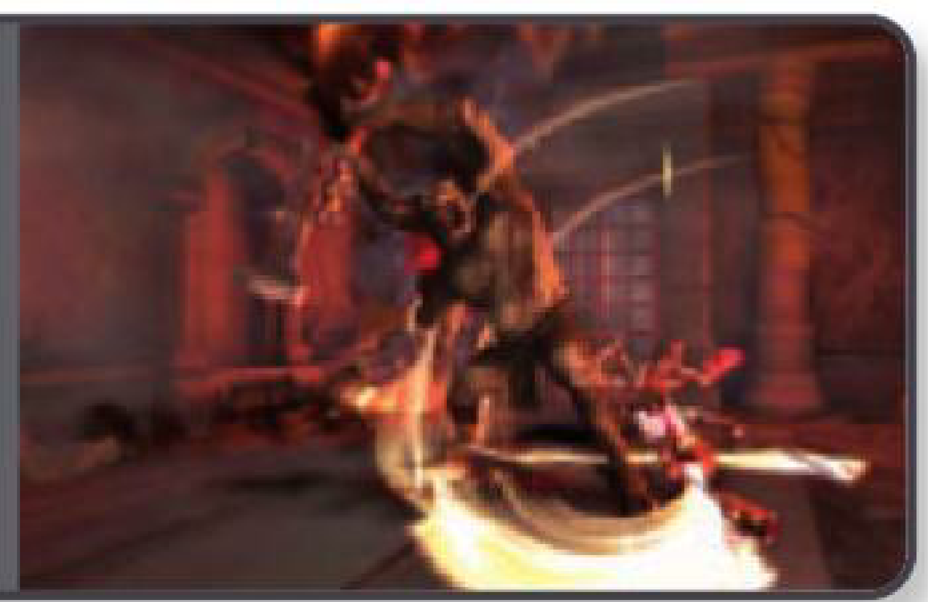
Olvida mandos o cualquier cosa similar, Kinect rompe todas las barreras de interfaz imaginables. La versión de «Wii Sports» de Kinect, ofrece una recopilación de juegos sencillos (fútbol, voleibol, atletismo, bolos, ping Pong y boxeo) con los que probar la interactuación, captación de la profundidad de nuestros movimientos y sirve como preámbulo a los próximos juegos que llegarán para esta plataforma, desde juegos de siempre adaptados a este sistema de control (el nuevo «Forza Motorsport») o proyectos innovadores como Milo, donde interactuaremos con un niño "prácticamente" de verdad. Microsoft ha prometido que en el futuro, Kinect abordará todo tipo de juegos.



Halo Reach

Septiembre es la fecha seleccionada para el juego más ambicioso de Bungie, el que nos pone en la piel del escuadrón noble, un equipo de Spartan antes de los acontecimientos del primer «Halo» que vivirán un infierno en el planeta Reach. Escenarios más grandes que nunca, combates espaciales y el multijugador más completo de la serie (incluido el modo Firefight de «ODST») para el punto y final del estudio con la franquicia Halo.





Tras finalizar sus épicas aventuras en PS3, Kratos hará lo propio en PSP con «God of War Ghost of Sparta». Seguro que no defraudará.

SONY MUEVE FICHA

La tercera gran compañía de videojuegos en discordia, Sony no se rinde y apuesta por demostrar que el poderío técnico de Playstation 3 puede con todo, incluido las fórmulas de éxito que han conseguido triunfar en sus consolas rivales: Move es el nuevo sistema de control que utiliza dos mandos de control remoto con captura de nuestros movimientos gracias a su tecnología con acelerómetros y la cámara PS Eye que graba el movimiento del mando en el espacio. A esta tecnología se aplican esperadísimos lanzamientos como «Little Big Planet 2», «Gran Turismo 5» (que al fin llegará a Europa en noviembre) y otros títulos específicamente diseñados para este sistema. Sony no se queda atrás con la tecnología 3D y ha confirmado los primeros juegos adaptados, aunque necesitamos gafas y una televisión que reproduzca este formato: «Killzone 3», «Mortal Kombat», «Crysis 2» o el esperadísimo y ya mencionado «GT5» son algunos de los futuros juegos compatibles "En Sony podemos con todo, tenemos sensor de movimientos, gran juego online, 3D y los mejores gráficos Full HD" aseguró durante la conferencia Jack Tretton, presidente de Sony Computer Entertainment América. Move, periférico que funciona de modo similar al Wiimote de Wii pero por primera vez en una plataforma capacitada para reproducir gráficos en alta definición, llegará antes de final de año en varios formatos dependiendo del tipo de paquete que necesitemos: con la cámara de vídeo PS Eye, junto al juego «Sport Champions» o con el Subcontroller (especie de nunchuk complementario), necesario exclusivamente para algunos juegos específicos. Antes de final de año, Sony ha prometido más de 15 títulos compatibles con su sistema de control mediante detección de acciones para completar la experiencia de captura de movimientos visualmente más potente.

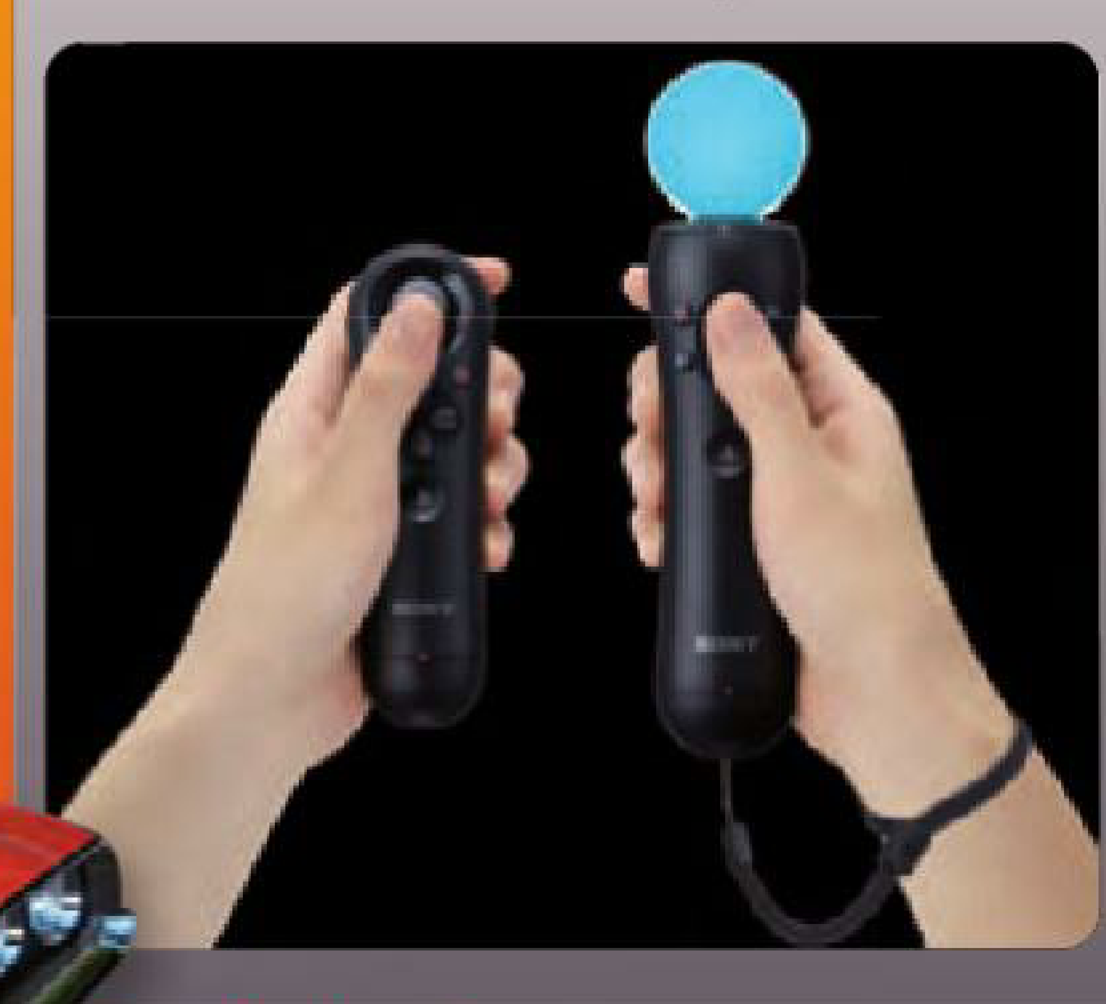
Aunque los asistentes esperábamos una rival a la altura de 3DS, Sony decidió no presentar su nueva portátil y apoyar a sus dos modelos actuales, tanto PSP 3000 como PSP Go, un digno anochecer a su primer sistema portátil antes de la previsible renovación para competir contra Nintendo en 2011. Además, estrategia y juego musical con «Patapon 3», la última aventura de Kratos en «God of War Ghost of Sparta», juegos de culto como «Valkyria Chronicles 2», o «Parasite Eve the 3rd Birthday» aseguran unos meses de prórroga ante una inminente nueva versión.

En definitiva, un E3 en el que las tres dimensiones y nuevos sistemas de reconocimiento de nuestras acciones triunfaron, donde todo indica que el futuro del videojuego se prepara para una revolución inminente.

PlayStation

PS MOVE, UN CONTROL VERSÁTIL PARA JUGAR EN ALTA CALIDAD

El periférico más importante hasta el momento para Playstation 3, Move tiene un funcionamiento similar al de Wii pero por primera vez en una plataforma capacitada para reproducir gráficos en alta definición, llegará antes de final de año en varios formatos: con la cámara de vídeo PS Eye, junto al juego «Sport Champions» o al Subcontroller. Antes de final de año, Sony ha prometido más de 15 títulos compatibles, entre ellos «Sorcery», exclusivo para este formato en el que podremos realizar hechizos realizando movimientos con Move, como si fueses un alumno más de cierta escuela de magos .



Gran Turismo 5:

Tras más de cinco años de producción, el juego de conducción más esperado y ambicioso de todos los tiempos llegará durante el próximo noviembre, con más de 1.000 vehículos, deformaciones por colisión en tiempo real, control con Playstation Move y compatibilidad con las 3D. Algunos de los mejores circuitos del mundo estarán representados, así como ciudades de todo el mundo como Madrid, Londres o Tokyo.

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS



Puede llegar a convertirse en uno de los dúos más representativos de los videojuegos, ya que, aunque su primera parte no llegó a unos estándares de calidad excelsos, sí que desprendía personalidad por todos sus poros.

Además, esta pareja con un solo juego y otro en camino, ya se las ha arreglado para llegar al mundo del celuloide con una película que estará interpretada por el rey de la acción Bruce Willis acompañado de Jamie Fox (controvertido éste último en su papel de Lynch, un tipo que encaja mejor con Santiago Segura que con el actor de 'Ray'). Eso sí, las cosas en «Dog Days» serán diferentes. Y mucho. El equipo ha tomado buena cuenta de todos los errores cometidos en su primera parte y están listos para realizar su primera obra maestra en esta nueva generación. Para ello, han querido alejarse de todo tipo de influencias y estéticas videojueguiles y se han inspirado en la realidad pura y dura. Y más concretamente, en todos esos vídeos subidos a YouTube donde podemos ver peleas callejeras grabadas con móviles de última generación y noticiarios donde los protagonistas y las escenas más morbosas son difuminadas pixelando una porción de imagen (detalle que veremos en el juego reflejado al disparar a alguien a quemarropa en la cabeza, apartando el componente violento y visceral, pero guardando el impacto en el jugador). El resultado simplemente deja impresionado a todo aquél que lo juega. No sólo por su increíble cámara al hombro, que se mueve con voluntad propia como si realmente tuviéramos un curioso detrás grabando los tiroteos con un móvil, sino porque todo en «Kane & Lynch 2» imita la realidad más sucia y desordenada. Habrá que tenerle en el punto de mira.

AHORA, EL OTRO

Si en el primer juego el personaje principal interpretaba al hombre doble moral Kane, ese cliché de las películas de mafiosos y bandidos que siempre intentaba volver a recuperar su pasado, su esposa y sus hijos (aunque nunca lo consiga), en «Dog Days» seremos Lynch. El otro. El loco. El que necesita de pastillas para calmar una ansiedad por la violencia desmesurada. Sin embargo, lo cierto es que, dentro de sus cánones, le veremos algo más calmado. Casi como si la única cosa que le cabreara fuera el hecho de que no le dejaran tranquilo. Otro día de perros.

MULTIJUGADOR DE TRACA

El multijugador será un aspecto fundamental en «Kane & Lynch 2». El cooperativo da la sensación casi de ser el modo natural del juego, puesto que podremos manejar completamente a la pareja, aunque la IA en el caso de que juguemos en solitario funciona perfectamente. En el online competitivo se recupera el excelente modo del primer juego de atracar un banco, pero mucho más pulido, donde unos interpretan a los ladrones, otros a los policías y seremos capaces de traicionar en el último momento a nuestros compañeros y quedarnos con todo el botín.

Compañía: IO Interactive/Koch Media Género: Acción Lanzamiento: Finales de agosto Cibercontacto: www.kaneadnlynch.com Plataformas: PS3, Xbox 360 18 +

MAFIA II

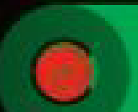
Diez años hemos tenido que esperar para volver a ver la luz del mejor juego que ha mostrado a la Cosa Nostra. Para flipar.
«Mafia» fue toda una inmersión en los bajos fondos al más puro estilo de las mejores películas de 'capos y padrinos'. Los jugadores de PC pudieron conocer entonces, con enorme realismo, los entresijos de la acción dirigida por mafiosos de cuello blanco y ejecutadas por matones sin escrúpulos y de gatillo fácil. Ahora, para las nuevas next gen, llega el turno de volver a esas calles salpicadas de violencia, con una jugabilidad repotenciada y marcada por una historia irresistible, ambientada en dos épocas que muestran la evolución de su protagonista. Así seguiremos los pasos en tercera persona de Vito Scaleta, realizando sus primeros trabajos de poca monta durante la fría década de los 40; y ganándose el respeto de las bandas rivales ya en otra época distinta, la de los alegres años 50, donde todo parece haber cambiado salvo la corrupción y el poder de la mafia de alterar el orden establecido. Vito no andará sólo, Joe estará siempre a su lado en su proceloso mundo y dentro de los límites de la gran jungla de asfalto de Empire Bay.
La manera cómo está desarrollado el argumento y su estilo narrativo -ojo, con más de tres horas de cinemática complementarias- ya huele como lo más atractivo del juego. Y eso que no existe posibilidad de moverse libremente como en un «GTA», ni falta que hará porque el cuidado progreso lineal en nuestros cometidos y misiones saciará con creces cualquier otra expectativa más "original". No obstante, es toda una gozada haber catado ya el sistema de cobertura y disparo, de lo más clásico y fluido, en una ensalada de tiros de la que finalmente salimos con la sirena de la policía echándonos el aliento a nuestro coche -fantástico también el sistema de conducción, con una curva de dificultad que puede ser bravísima-, sintiendo el peligro en una persecución vertiginosa.

ESFERVESCENCIA EN LA GRAN CIUDAD

El escenario para recrear esta historia de gangsters es Empire Bay, una mezcla de varias grandes ciudades americanas reales. En su perfil se reconocen rascacielos que nos son familiares por haberlos vistos en cientos de películas, barrios bulliciosos (más de 20), calles llenas de vida y un tráfico denso con sus inconfundibles taxis amarillos. Una ciudad que nunca duerme delimitada por 25 kilómetros cuadrados, el doble que la del juego original. Además del cuidado puesto en los detalles de edificios y mobiliario urbano -los creadores buscaron inspiración en miles de fotos hechas a Nueva York y Chicago-, llama la atención cómo Empire Bay va cambiado su fisonomía a lo largo del tiempo, denotando perfectamente si estamos en la década de los 40 o en la de los 50.

GRAN AMBIENTACIÓN

De lujo se podría denominar la ambientación en «Mafia II».Unida a ella es trascendental el factor tiempo, que en el juego marca la evolución de la historia y de sus protagonistas. Los interiores de las casas, la moda que se lleva en ese momento, los vehículos, la música... todo está sujeto al paso del tiempo. Ello queda perfectamente reflejado a medida que avanzamos en el juego. La primera parte, desarrollada en los 40, es cuando los jóvenes regresan de la II Guerra Mundial y se escenifica en una vida dura durante crudos inviernos. Pero llegan los 50 y el color cambia a tonos alegres, nace el rock n' roll- en el juego se escuchan 200 temas de la época, desde Little Richard a Tonny Bennett-, la televisión se extiende a los hogares... Elementos que nos meten aún más en la historia.



Compañía: Take 2 Género: Acción Lanzamiento: Agosto
Cibercontacto: www.mafia2game.com Plataformas: PS3, Xbox 360 18 +

PS3/XBOX 360/Wii

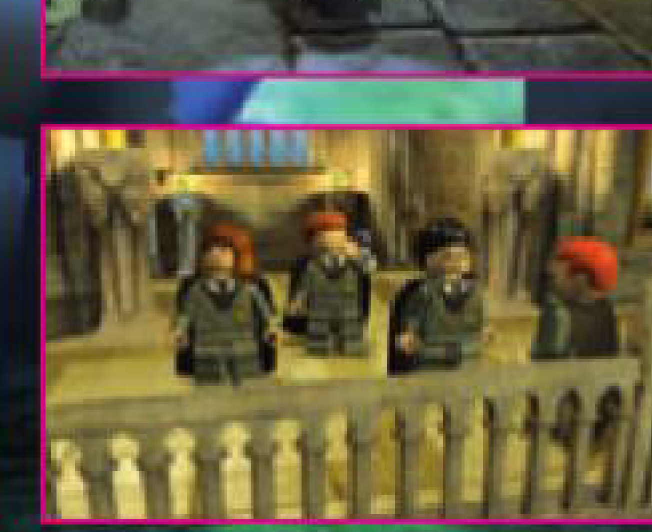
LEGO HARRY POTTER AÑOS 1-4

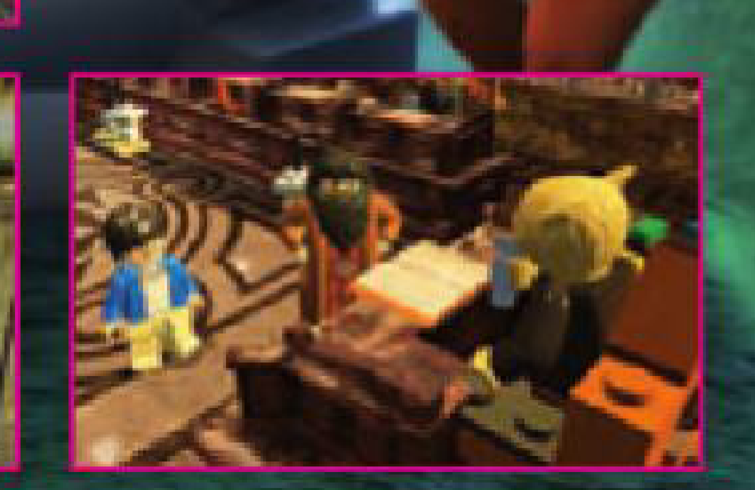
VARITA CARGADA

Ya lo dijo cierto presentador televisivo sonrosado: lo mejor de cualquier Potter es su varita mágica. Y he aquí que en este juego el uso de la magia reluce que da gusto, al permitirnos realizar múltiples acciones tanto sobre escenarios como sobre personajes y objetos, gracias a los hechizos levitadores (Wingardium Leviosa), que podremos usar con piezas especiales para moverlas libremente, y componer estructuras que nos permitan el paso. Lo mejor es ir descubriendo las pócimas personalizadas de todo el batallón de personajes.









El viejo Harry necesitaba un lavado, o encerado de cara tan fetén como el que le sirve en bandeja Lego. Asombrosos gráficos, hechizos a tutiplén y sorpresas continuas definen uno de los juegos del verano

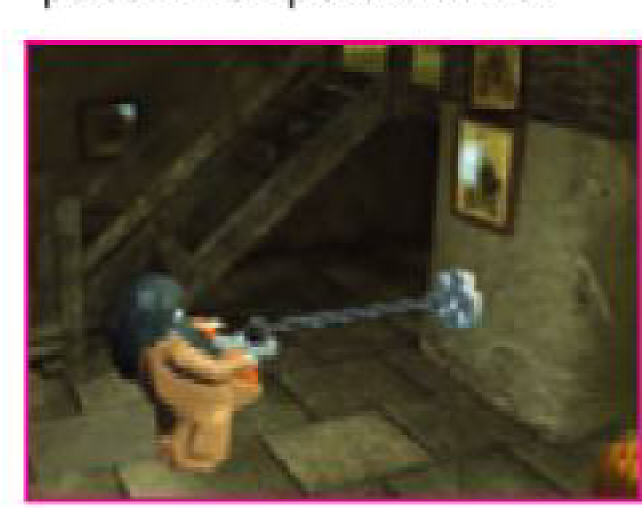
Harry, ese amigo que nos quiere (como la peli de Sergi López) regresa a su Howgarts querido de forma más interesante y curiosa de la que nos tenía acostumbrados: metamorfoseándose en muñequitos Lego y dejándonos con la boca abierta y de una pieza con su jugada (que no jugarreta). Y es que, justo cuando Electronic Arts acaba de anunciar en el E3 los presuntos prodigios de 'Las Reliquias de la Muerte Parte 1' (sí, habrá segunda parte, lo sentimos), con esas pantallas en las que el mago aparece en medio de extraños descampados y edificios en construcción estilo Villa Pocero, la franquicia pedía a gritos una renovación o una ducha de a gua fría como la que ofrece Traveller's Tales.

Y la verdad es que no ha salido nada mal la jugada, como pudimos comprobar en primera persona durante la presentación en Madrid allá por marzo de la mano de Matt Ellison, productor del título. Como ya hemos avanzado en esta revista, «Lego Harry Potter» es ante todo un prodigio de reconstrucción arquitectónica de las estancias más famosas del mago alevín (bueno, ya crecidito), empezando por el fabuloso castillo de Hogwarts y siguiendo de cerca por el callejón Diagon, el Bosque Prohibido o la aldea de Hogsmeade. Un trabajo de chinos, evidentemente en sus versiones de sobremesa, que podemos apreciar en su justa medida en los vídeos de introducción de cada capítulo, prácticamente con genuino sabor cinematográfico. Chapó.

La magia no cesa

En cuanto al argumento, como ya es sabido se centra en los primeros cuatro cursos de la saga, donde podremos reconstruir sus mejores hazañas y travesuras, desde Privet Drive hasta el Torneo de los Tres Magos. Tal ir y venir de escenario en escenario quedaría diluido si no fuera por otro de los highlights del juego, que no es otro que la posibilidad de controlar a unos 140 personajes de la saga, empezando por Harry, Hermione y Ron (cada uno con sus habilidades y sus torpezas, sobre todo este último) y continuando por los profesores, alumnos y demás habitantes de Hogwats. Incluso a las mascotas de los magos, como el gato Crookshanks (con el que podremos cavar para descubrir tesoros) o el perro de Hagrid Fang, con el que podremos llamar la atención a ladrido limpio.

Un sistema de juego que nos permite recorrer libremente todas las estancias de las primeras novelas, un buen modo cooperativo en pantalla partida y de forma muy dinámica y numerosas tareas, un control fluido y sencillo, y múltiples lecciones, conjuros y pociones a descubrir hacen de éste uno de los acercamientos más originales y divertidos a uno de los universos más reconocibles de los últimos años. Otra cosa es su versión portátil, de muy diferente filosofía y con resultado algo más discreto. Pero ya se sabe que quien mucho abarca, poco aprieta, aunque Harry Potter siempre haya sido paladín multiplataformero.



FERVOR COLECCIONISTA

¿Qué sería de Potter sin los potterómanos? Un juego con ADN fanático y especial como éste no podía descuidar esta vertiente, por lo que se han incluido gran variedad de gadgets y objetos coleccionables en cada nivel, así como misiones secundarias repletas de guiños a las anteriores entregas de la saga y que describen la naturaleza de nuestros héroes (sobre todo, arreglar desaguisados que nosotros mismos hemos causado). El resultado son muchas horas de diversión extra.

Ficha técnica

- Warner Bros
- Acción/aventura
- Junio
- 3+
- www.magicisbuilding.com

GUÍA DE JUEGO

Con tanto personaje controlable pululando por doquier (humanos y encima mascotas como el gato Crookshanks o el perro Fang), intentar establecer una



bitácora que sirva para toda la muchachada es tarea casi quimérica. Lo que sí es de recibo es marcar unas pautas y recordar que si controlamos a Harry seremos imbatibles con la escoba voladora, charlaremos con las serpientes como en una tertulia radiofónica y gozaremos de nuestro hechizo más carismático, el Patronus. Por su



parte, con Hermione podremos acceder a habilidades mágicas de forma más amplia y generosa.

Por cierto, no hay que olvidar que, para controlar los conjuros de pe a pa tendremos que ir a clase y aprobar las pruebas correspondientes. En cuanto a las ayudas, imprescindibles los clásicos cuadros mágicos, aquí más parlanchines y "enrollados" que nunca para echarnos algún cable puntual. Y un truco sólo al alcance del planeta Lego: prueba a intercambiar las distintas partes del cuerpo de los personajes. Los resultados pueden ser insospechados.



TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

TOY STORY 3
EL VIDEOJUEGO



Acompañando a la película, «Toy Story 3: El Videojuego» llega a las consolas con una propuesta extraña, para ser un juego de Toy Story, ya que en esta ocasión tendremos todo un mundo abierto para explorar libremente, donde podremos escoger entre varios medios de transporte mientras vamos cumpliendo misiones que nos mandarán los diferentes juguetes que pueblan este mundo, incluso realizar alguna que otra tarea secundaria. Además podremos jugar a minijuegos para olvidarnos un rato del modo Historia. Lejos quedan ya los plataformas de aquel clásico de Disney basado en la primera película de Pixar que seguía la estela de los anteriores éxitos de la compañía, como «El Rey León» o «Aladdin», todo un desafío de habilidad con un apartado gráfico muy potente para la época. En esta nueva entrega seguiremos fielmente la historia de la nueva película de animación que está arrasando en cines y donde deberemos ayudar de nuevo a Buzzlight Year y al vaquero Woody a rescatar a todos los juguetes. Eso sí, las posibilidades se han multiplicado hasta el infinito... ¡y más allá! Podremos recorrer el mundo a pie, en coche, en caballo, volando a lomos de los juguetes más surrealistas creados por la factoría Pixar... cualquier cosa para alcanzar nuestro objetivo. Además, tampoco se ha olvidado la parte plataformera, y muchos de los niveles están diseñados para que no paremos de saltar. La diferencia es que también se han añadido otros géneros a la mezcla, y en las fases en las que manejemos a Buzzlight Year, «Toy Story 3» se convertirá también en un juego de disparos. Si a todo ello le añadimos unos gráficos (sobre todo en las máquinas más potentes) bastante logrados para ser un título basado en una película, tenemos un juego redondo, digno del nombre que lleva a sus espaldas.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■ ■□

FICHA TÉCNICA

- Disney Interactive
- Aventura
- Julio
- 7+
- www.disney.es

FACTORÍA DE JUGUETES

«Toy Story 3» está dividido en dos modos: el principal y el llamado Toy Box. El modo Historia está dividido en un sistema de misiones. Completándolas conseguiremos recompensas como oro y nuevos elementos personalizados. pero podremos hacer otras cosas. Por ejemplo, con los vehículos no sólo iremos rápido de un lugar a otro, sino que podremos hacer carreras de todo tipo llenas de saltos imposibles. Y si tenemos una nave espacial de juguete lucharemos en el aire como si de un «Star Fox» se tratara, lo que convierte a «Toy Story 3» en un verdadero juguetero virtual. Por otro lado, el modo Toy Box nos dejará personalizar el juego a nuestro antojo, cambiando los edificios, las calles, los árboles y decorarlo todo a nuestro gusto.



TIGER WOODS PGA TOUR 11

Si alguien pensó que Electronic Arts iba a dejar tirado al "Tigre", cual gatito abandonado en una esquina, se equivocó de medio a medio.

El resultado de tal fidelidad se puede comprobar ya mismo en la nueva entrega de «PGA Tour», una de las franquicias clásicas y señeras de la casa, que esta temporada llega a sus veinte años embocando el green tan ricamente y como número uno entre los simuladores de golf. Este año se vuelve a cumplir uno de los sellos de la saga: su fidelidad a una fórmula de éxito que lleva varias entregas funcionando a las mil maravillas, con una jugabilidad perfecta (ojo al control de apuntado True-Aim) y un nivel de realismo asombroso.

La edición actual cuenta con nuevos fichajes (Steve Aims, Danny Lee, Suzann Pettersen...) a añadir a los cracks habituales; múltiples modos de juego (Stroke Play, Match Play, Skins, Bingo Bango Bongo, Stableford, Alternate Shot, Best Ball, Four Ball, Greensome, Bloodsome, Battle Golf y One Ball); en el caso del modo online, potenciando a la estrategia: a medida que creas tu propio equipo - de hasta 12 contra 12 - y les ganas al resto de competidores; y nuevos campos y torneos, entre los que sobresale la Ryder Cup, donde podrás controlar con total libertad las clasificaciones de los jugadores. Y para sentirte más golfista a flor de piel, nada mejor que el nuevo editor de personajes. Sin duda completísimo, divertido y con el que se ha intentado salir del look androide sufrido otros años. Incluso podremos colocar nuestra propia cara gracias a la utilidad «Photo Game Face» y fantasear con ser un "tigre" por unas horas. Dentro de la pista, se entiende.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

DALE A LA BOLITA

«Tiger Woods PGA TOUR 11» te ofrece la estupenda novedad True View. Se trata de una molona perspectiva en primera persona que te facilita mirar a la bola como si la tuvieras a tus pies. Esto permite una inmersión aún más realista en el juego y recrear los golpes tal y como lo harías si estuvieras jugando de verdad. Sin duda este ángulo de visión viene de maravilla si juegas en Wii, sobre todo si practicas los nuevos swings como el Advanced Plus o el Tour Pro. Es más, con el Wii Motion Plus la sensación de ejecutar un golpe ganador será total al detectar hasta el más sutil de tus movimientos, y determinará tu forma de jugar.

FICHA TÉCNICA

- EA Sports
- Deporte
- Julio
- 3+

www.electronicarts.es

Wii/XBOX 360/PS3

NATGEO QUIZ! WILD LIFE

Cada vez está más de moda que grandes compañías entren en esto de videojuego utilizando su sello como bandera. Algunos que ya han conseguido un gran éxito, por ejemplo, son las compañías de juguetes Lego y Hasbro. Ahora llega el turno a National Geographic que con «NatGeo Quiz! Wild Life» se adentra en la industria con un juego de preguntas y respuestas creado en colaboración con la National Geographic Society.

Gracias a él descubrirás el mundo como nunca antes lo has visto, con 90 minutos de vídeos de alta definición, 5.000 y 2.000 preguntas diferentes imágenes de alta resolución de los depredadores los planetas increíbles, criaturas mortales y la vida acuática. El resultado es perfecto para divertirse y aprender acompañado de la familia y los amigos, ya que «NatGeo Quiz!» es un título enfocado al aspecto social. Además, su gran baza es que no es necesario ser un gran experto de la naturaleza, puesto que no se nos formulará directamente una pregunta y tendremos que elegir una respuesta, sino que habrá retos con imágenes, vídeos, y diferentes tipos de preguntas. El concurso de preguntas multijugador es sólo la punta del iceberg, ya que también se podrá disfrutar de otros modos de juego, como la aventura o un reto de estadísticas. El encargado de guiarnos a través de la partida será un divertido presentador que alabará al que vaya líder, y tratará de animar al que esté en último lugar. Ya sabes, si quieres saber más de la vida salvaje, no dejes de echar un vistazo a este «NatGeo Quiz! Wild Life».

UP&DOWN

+ Tener el respaldo de la National Geographic Society hace que la calidad de las preguntas esté asegurada.

− Se echan en falta ese gran componente social de crear preguntas como instauró «Buzz» en su llegada a PlayStation 3.



Compañía: Namco Bandai | Género: Social/quiz | Lanzamiento: Junio | 3+

XBOX 360/PS3

SINGULARITY

El género de la acción intenta aportar algo nuevo en cada nuevo título que llega al mercado. Obvio, dado que es uno de los géneros más. Es por eso que «Singularity» intenta apoyarse en una historia de misterio y ciencia ficción aportando elementos como jugar con el tiempo, para así atraer al jugador. Y lo ha conseguido, creando uno de esos "¿Y si...?" tan de moda hoy día donde nos presenta una Guerra Fría en la que Stalin descubre una materia nueva: el elemento 99. Pero un error les saldrá caro y el experimento en una isla se volverá fuera de control hasta la actualidad, donde los EE.UU. entrarán en acción para averiguar qué ha ocurrido en la zona. Siendo la isla una zona inestable, terminaremos dando saltos en el tiempo y encontrándonos con seres salidos de otras dimensiones. Pero no estaremos indefensos, ya que podremos manipular el tiempo, logrando hacer que nuestros enemigos avancen en él hasta reducirlos a simple polvo, mientras descubrimos qué ha ocurrido realmente. Gracias al dispositivo de manipulación que se ajusta a nuestro brazo, podremos ejercer poder sobre el tiempo como queramos, jugando con el de múltiples maneras. Por ejemplo, tendremos opción de avanzar o retroceder para volver a construir zonas destrozadas o alterar la gravedad de los objetos. Y si todo falla disponemos del arsenal de armas de rigor. Así, «Singularity» se presenta como una aproximación curiosa y una nueva vuelta de tuerca que gustará, sobre todo, a los que hayan bebido de las fuentes de id y Raven con juegos como «Doom, «Quake», «Hexen» o «Heretic».

UP&DOWN

+ Mezcla muy bien la manera clásica y moderna de hacer juegos de disparos. El arma de manipulación es todo un juguete.

− Quizá pueda parecer demasiado genérico para aquellas personas que sean muy aficionadas a los shooters en primera persona.



Compañía: Activision | Género: Shooter | Lanzamiento: Junio | 18+

TEST

PS3

DEMON'S SOULS



FICHA TÉCNICA

- Namco Bandai
- RPG
- junio
- 16+
- www.demons-souls.com

Tras los numerosos premios logrados, y librarse de las trabas de que no era un juego potencial para Europa, la sangre llegó al final al río. Se trata de «Demon's Souls», un título de rol cuyas principales características son su gran nivel de dificultad, todo un reto incluso para el jugador más experimentado, y su original apartado online, donde podremos compartir pistas con otros jugadores avisándoles de peligros y ver sus muertes sabiendo así cómo evitar su mismo destino. Al principio de la aventura podremos configurar nuestro personaje desde sus rasgos físicos hasta su clase. El motor de creación de personajes, que al principio parece no dar para mucho, se convierte en seguida en un sinfín de posibilidades que logra un acabado bastante conseguido con respecto a la imagen que queremos lograr. Con las clases ocurrirá lo mismo, ya que tras los típicos soldado, mago, ladrón, etc, habrán algunas más desconocidas como vagabundo, adivino o explorador. Cada una, en el fondo determina únicamente nuestras vestiduras y armas iniciales y, sobre todo, nuestros puntos de experiencia en cada categoría. «Demon's Souls» bebe de las fuentes de los noventa, donde la filosofía era "si te matan, repites todo el nivel", y donde el más mínimo fallo era penalizado con la muerte (nada de recuperar la vida automáticamente). En «Demon's Souls» nuestro objetivo será luchar contra un oscuro mal cerrando las puertas de cada nivel custodiadas por un demonio. Nuestra tierra se ha visto asediada por una densa niebla y todo aquél que se adentra no regresa jamás, puesto que está infestada de demonios. El juego online nos permitirá aprovechar los fallos de otras personas (viendo una especie de repetición de su muerte) y leer consejos de otros jugadores, para saber si hay algún peligro más adelante, como una trampa o un enemigo peligroso, o algún secreto oculto que nos facilite las cosas.

VALORACIÓN

- GRÁFICOS ■■■■□□
- JUGABILIDAD ■■■■■■
- SONIDO/FX ■■■■□□
- ORIGINALIDAD ■■■■■■

MODOS DE JUEGO

«Demon's Souls» es realmente difícil, y no está destinado a un público al que no le gusten los retos extremos, pero si eres de la vieja escuela y aún te mantienes así, disfrutarás como nunca de esa emoción perdida de ser consciente de que, si mueres, la última hora de juego no habrá servido para nada y tienes que volver a empezar de nuevo. Un poco más hábil. Un poco más fuerte. No obstante, el juego online nos permitirá aprovechar los fallos de otras personas (viendo una especie de repetición de su muerte) y leer consejos de otros jugadores, para saber si hay algún peligro más adelante, como una trampa o un enemigo peligroso, o algún secreto oculto que nos facilite las cosas.





Nintendo

¡VUELVE A SURCAR EL ESPACIO EN UNA NUEVA AVENTURA DE MARIO!

Conquista las profundidades del espacio en esta nueva y extraordinaria aventura estelar de Mario y Yoshi. Te esperan nuevas galaxias por explorar, innovadores poderes e increíbles enemigos. ¡Nunca te habrá resultado tan espectacular librarte de ellos! Alcanza nuevos récords o derriba a los malos convirtiéndote en Mario Nube o Mario Roca... ¡y aprovecha las habilidades únicas de Yoshi para volar, correr y moverte entre las estrellas!

Para la mayoría de los héroes, el cielo es el límite. ¡Para Mario, no hay fronteras!

YOSHI



Ahora, el compañero de confianza de Mario se mueve por el espacio iluminando entornos oscuros, corriendo a velocidades de vértigo ¡y mucho más!



PODERES



Utiliza el trompotaladro para perforar planetas ¡y conviértete por primera vez en Mario Nube y Mario Roca!

DESLUMBRANTES GALAXIAS



¡Amplía tus horizontes poniendo rumbo a nuevas e increíbles galaxias!

MODO COOPERATIVO



¡Coge otro Mando de Wii y pónselo a Mario un poco más fácil!



DVD con tutorial incluido



PLAYENGLISH

¿Crees que aprender inglés es aburrido? ¿El profesor no logra llamar tu atención, o simplemente prefieres encender la consola y pasar el rato jugando?

Si eres de los que tiene graves problemas para aprender el denominado 'idioma universal', bien sea por no tener tiempo, dinero o ganas, el estudio español Tonika Games te ofrece una solución redonda.

Ésta llega en nombre de «Play English», un título que juega con una doble ventaja: por un lado nos permite disfrutar de una historia de detectives en la que el jugador se pone en la piel de Rubio, a quien el MI6 solicita su ayuda en las lejanas tierras londinenses.

La única forma de investigar el caso pasa por aprender la lengua, haciendo un uso perfecto de la misma a la hora de entrevistar sospechosos, unir pruebas o de solucionar los acertijos más complejos, también de cara a dar un paso en firme hacia la verdad.

«Play English» es, a grandes rasgos, un videojuego que emplea las técnicas más revolucionarias en cuanto a la educación virtual se refiere. Para ello ha contado con el apoyo del grupo Vaughan Systems, líder en materia educativa, lo que garantiza tanto a adultos como a niños la opción de elegir distintos niveles de dificultad en función de la experiencia que hayan acumulado hasta ese momento.

Cada prueba que esconde este UMD exclusivo de PSP encierra una nueva prueba de la que dicen equivale ni más ni menos que a cinco horas de lección física. Dicho en otras palabras: «Play English» no obliga a aprender, sino que motiva a su público a aprender nuevo conceptos para seguir jugando o a refrescar los que ya conocíamos de antemano. Sin duda, el mejor profesor que podemos llevar de la mano durante estas vacaciones.



Ficha técnica

- Sony
- Aventura/aprendizaje
- Junio
- 7+
- www.playstation.es

Rubio, Pato, Vaughan... pero, ¿esto que es?

Si de algo puede presumir «Play English» es de no limitarse a ser el clásico cursillo de aprendizaje instantáneo que no ofrece más material que el didáctico. La historia que protagoniza Blond (Rubio) nos lleva a relacionarnos con un exigente jefe (Vaughan), que a su vez nos ofrece las gafas de tecnología experimental PATO (Personal Assistant Teaching Organizer) con las que aprender será un juego de niños, y nunca mejor dicho.

Valoración

Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■□□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□



PRO CYCLING 2010

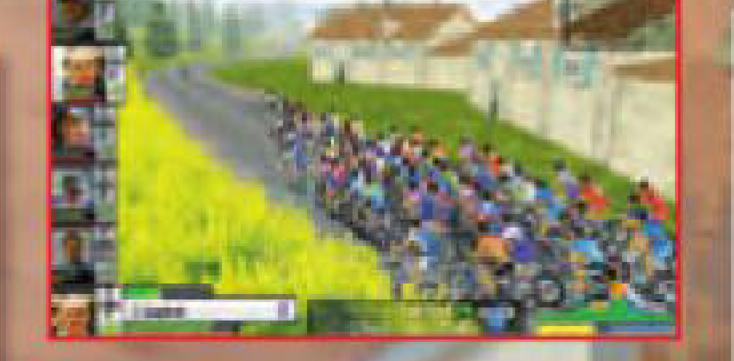
VALORACIÓN

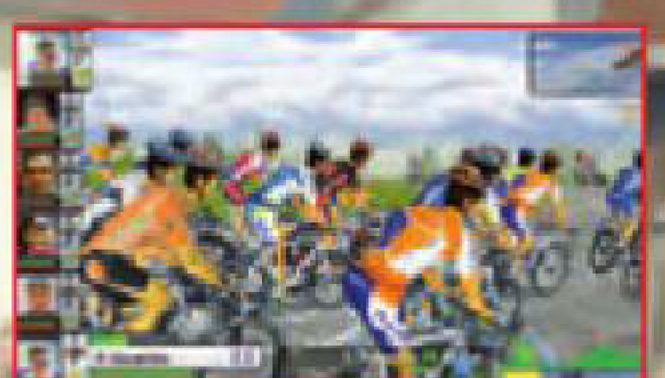
GRÁFICOS ■■■■■□

JUGABILIDAD ■■■■□□

SONIDO/FX ■■■□□□

ORIGINALIDAD ■■■□□□





Ya tenemos a la serpiente multicolor dale que te pego este verano recorriendo las carreteras de medio mundo sin pagar peaje ni nada.

La verdad es que el ciclismo es como el ginger ale: nunca te cansas de beberlo. Y los juegos sobre dos ruedas, casi lo mismo, sobre todo cuando se trata de una franquicia tan consolidada como «Pro Cycling», el simulador oficial tanto de Tour como de Vuelta, que esta temporada llega con varias novedades en el asfalto.

Por ejemplo, los diez escenarios del Modo Campaña, plagados de retos y de desafíos para los más peladeadores del lugar. O un Modo Tutorial cien por cien interactivo para visualizar la carrera y mejorar nuestros resultados casi a tiempo real. Eso, sin olvidar los modos tradicionales Temporada, Tour, Clásico, Etapa y Pista, que nos acercarán toda la pasión y la emoción de un deporte más estratégico de lo que parece, como queda claro en la dinámica de juego que desarrolla inteligentemente este título (no hay que liarse a apretar botones sin ton ni son o acabaremos en la cuneta). Aparte, el modo multi vía Wifi-Lan nos permite competir para ver quién es el Contador del pelotón. No obstante, la gracia del juego es la de convertirse en manager de tu propio equipo, incluso puedes crear uno y llevar a sus corredores a lo más alto del "cajón". Alarde de perfecta simulación deportiva y dirección de equipos, este «Pro Cycling» puede presumir además de un potente motor que dota a los gráficos de un realismo increíble y en general de un aspecto visual de campanillas –ojito a las texturas y a la luz que brilla en cada etapa- a todo el juego. Un esfuerzo gráfico y artesanal encomiable y cuyos resultados se perfeccionan año tras año.

EL MEJOR PEDAL DEL VERANO

Realmente tiene mérito embutir hasta 40 equipos (26 de ellos oficiales) que forman la élite ciclista internacional en las estrecheces de la PSP y ponerlos a dar pedales con mucho arte. El juego también nos permite echar hasta 130 carreras fielmente recreadas tanto de la ronda gala como la española. Y lo bueno es que puedes actuar sobre el comportamiento de tus ciclistas: gestionar sus esfuerzos, organizar los ataques, proteger a los líderes... ¡Hasta puedes controlarlos directamente en las contrarrelojes, los sprints y las carreras! A por el maillot amarillo, Induráin.

FICHA TÉCNICA

- Digital Bros
- Deporte
- Julio
- 3+
- www.cycling-manager.com

CRACKDOWN 2

Pacific City está sumida en un completo caos ocasionado por el grupo terrorista la Célula. Un virus está convirtiendo a los habitantes en monstruos que han tomado las calles. El único que puede devolver el orden a la ciudad eres tú, Agente.

Hay juegos que logran cierto éxito en el mundillo gracias al boca a boca. Y luego hay otros que, además, necesitan un empujoncito como incluir la beta de «Halo 3» para animar al público. Esto es lo que ocurrió con el primer Crackdown, un juego creado por Dave Jones (que tiene en su currículum juegos como «GTA» y «Lemmings»), en el que nos poníamos en la piel de un policía que tenía que eliminar el crimen de las calles de Pacific City usando cualquier medio necesario. «Crackdown 2» sigue la estela del primer juego, usando un mundo abierto por el que desplazarnos mientras cumplimos todo tipo de misiones. ¿Su principal diferencia con otros títulos del género? La posibilidad de hacer evolucionar a nuestro agente mediante la recogida de unos orbes que incrementarán nuestras habilidades, tales como la agilidad, la conducción, la potencia de las armas, la fuerza, etc. Poco a poco, notaremos como nuestro Agente es capaz de realizar progresivamente prodigios más espectaculares , como saltar cada vez más alto o correr cada vez más rápidos. La sensación que logra es admirable, dando saltos gigantescos por los techos de los edificios sin

VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■□□

JUGABILIDAD ■■■■■□

SONIDO/FX ■■■■■□

ORIGINALIDAD ■■■□□□

PARA LOS COMPLETISTAS

▸ Está claro que «Crackdown 2» es un título perfecto para los aficionados a coleccionar todo tipo de elementos. En el juego tendremos los orbes de habilidades así como grabaciones de audio que tendremos que buscar y alcanzar. También se nota un claro homenaje a aquellos jugadores llamados "cazadores de logros" que en Xbox 360 intentan conseguir todos los objetivos del juego para r todos los puntos posibles. Incluso la voz de la agencia te felicita por ello.

UN DOBLAJE PURO DE ACCIÓN

Se suele decir que si quieres hacer una buena película de acción, simplemente contrata a Bruce Willis. Así que si quieres tener un buen juego de acción o creas un Bruce Willis virtual o cuentas con su voz. Y en nuestro país, la voz de Bruce Willis no es otra que la de Ramón Langa, todo un referente en el mundo del doblaje que lleva interpretando a este actor durante toda su carrera. En «Crackdown 2», será la voz de la agencia, un misterioso hombre al que no vemos nunca la cara, pero que contactará con nosotros por radio en todo momento para darnos instrucciones y enseñarnos el oficio.



FICHA TÉCNICA

- microsoft/Ruffian
- Acción
- Julio
- 18+
- xbox.com/es-ES/games/c/crackdown2

apenas notarlo o levantando todo tipo de vehículos gigantescos como si fueran de juguete para lanzárselos con fuerza a nuestros enemigos...

Policías superhéroes

Los superagentes son la verdadera ley de Pacific City. Pese a que tengan algunos poderes eso no significa que el juego vaya a ser coser y cantar, ya que la célula está bien organizada y los monstruos, pese a no ser muy fuertes, son muy numerosos y nos acorralarán enseguida. Las misiones a cumplir serán muy variadas y son herencia de muchos de los modos multijugador clásicos y de otros juegos, como el Horda de «Gears of War 2», donde tendremos que aguantar oleadas de monstruos mientras defendemos una zona, o capturar posiciones, inspirado en el mítico "captura la bandera". Esto es así, porque la mejor manera de exprimir las posibilidades de «Crackdown 2» es jugando en multijugador online, invitando a varias personas a ayudarnos con las misiones. Además, aquellas personas que invitemos no tienen por qué seguirnos en todo momento, sino que pueden desplazarse libremente por nuestra ciudad. Sin duda, uno de los puntos fuertes de este título es este modo online cooperativo, ya que prácticamente todo el juego está diseñado para que juguemos con nuestros amigos aplicando estrategias en conjunto.

«Crackdown 2» es un juego puro, totalmente enfocado a la acción y la destrucción sin preocuparte por las consecuencias, donde toda la ciudad y los enemigos están dispuestos sobre el escenario para que no pares de moverte ni un segundo mientras te vicias recogiendo orbes que suban tus habilidades como el jugador de rol sube de niveles. Corre, salta, dispara, machaca, conduce coches y helicópteros, planea desde lo más alto de Pacific City... tienes toda una ciudad para ti y tus amigos como patio de recreo para cometer cualquier locura que se te ocurra.

GUÍA DE JUEGO

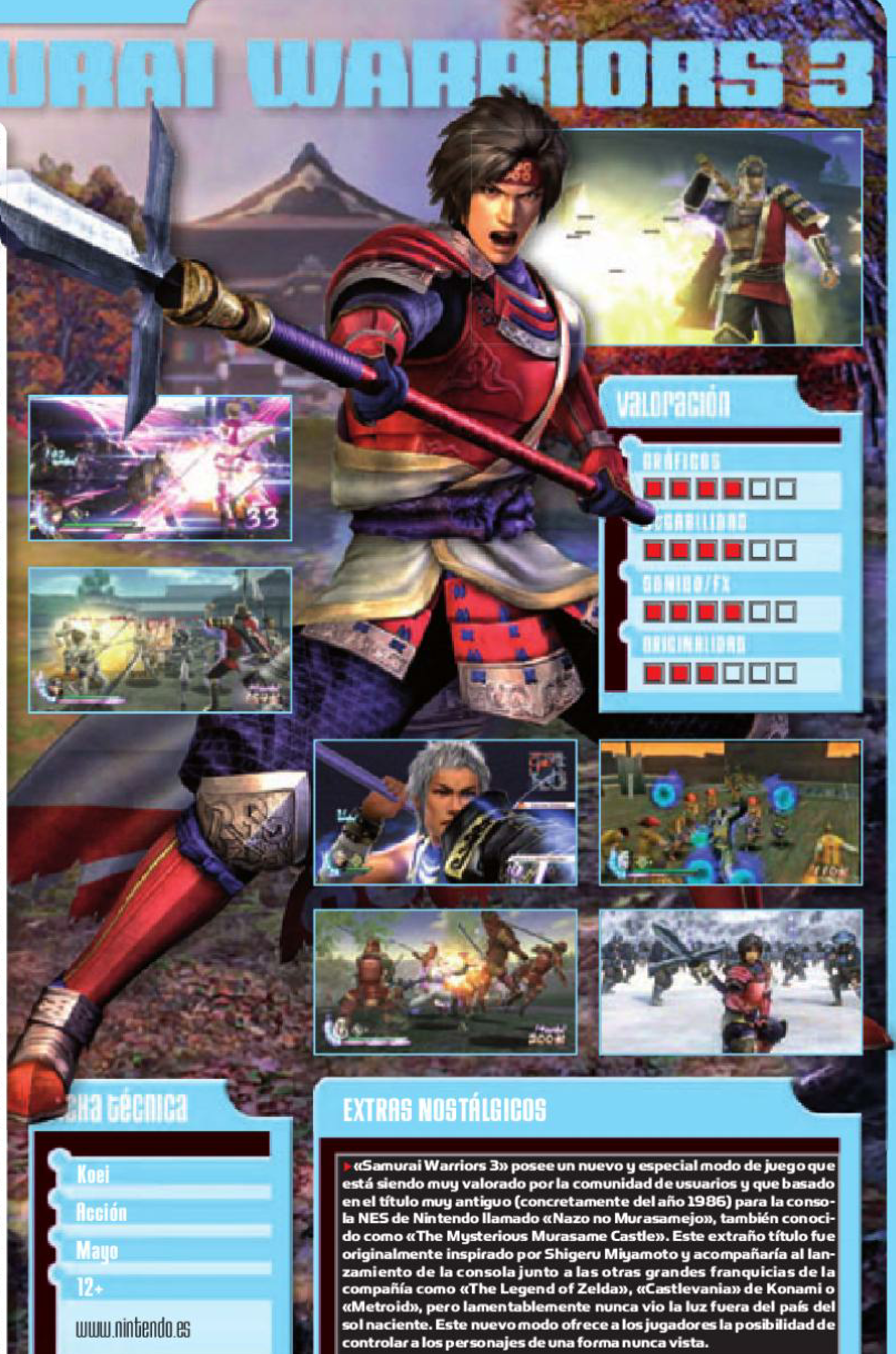
Crackdown 2» nos sitúa tras los hechos acontecidos en la primera parte. En la introducción veremos que, pese a que el crimen de Pacific City se encuentra bajo mínimos, los superagentes han sido prohibidos por el gobierno y en su lugar se ha recurrido a los pacificadores, unos policías corrientes. Sin embargo, un nuevo ataque terrorista y la aparición de un extraño virus que se ha esparcido por toda la población, convirtiendo a sus habitantes en monstruos, hace que la Agencia no tenga otro remedio que volver a recurrir de estos superhombres con habilidades especiales, y no sólo de los pacificadores que tiene repartidos por toda la ciudad. Nosotros seremos el clon definitivo, e iremos evolucionando nuestras habilidades poco a poco hasta cotas increíbles. Al principio, mediante el tutorial aprenderemos las nociones básicas y tendremos que cumplir objetivos sencillos como rescatar cierto material robado por los terroristas o activar armas que acaben con los monstruos mutantes. Lo bueno es que podremos cumplir las misiones usando gran variedad de estrategias.



SAMURAI WARRIORS 3

El Japón feudal sigue siendo un campo de cultivo perfecto y muy del gusto de los desarrolladores nipones para llevar a los videojuegos todo tipo de batallas más o menos inspiradas en hechos históricos y que ha dado lugar a grandes sagas de videojuegos.

La principal de ellas fue «Dinasty Warriors», que instauró un nuevo estilo de juego en PlayStation 2 y que tuvo diferentes spin-offs como éste que nos ocupa, lanzado también para la anterior generación y que tuvo una segunda parte para Xbox 360. Ahora, en esta tercera entrega, contará con un nuevo apartado gráfico, ajustado a las especificaciones técnicas de Wii, y un argumento completamente nuevo. Una de las razones por las que se ha decidido llevar la saga a la consola de Nintendo ha sido por su sistema de control, que modificará las mecánicas de combate para ajustarlo a los sensores de movimiento (aunque también se podrá usar el mando clásico), y que ha sido renovado para ofrecer una experiencia más actualizada, donde podremos elegir entre una gran cantidad de samurais para luchar. Pero eso no es todo, ya que si preferimos crear nuestro propio samurai podremos hacerlo e ir evolucionándolo a medida que cumplimos misiones, añadiendo movimientos nuevos y más poderosos. Como muchos juegos que provienen del país del sol naciente, podremos elegir el doblaje en japonés para crear una ambientación más acorde con el contexto del juego. No podían faltar tampoco los modos multijugador, que tanto online como a pantalla partida nos permitirán dirigir nuestro ejército con la ayuda de un segundo jugador a los mandos. «Samurai Warriors» sigue tan en forma como el primer día, con una buena base de aficionados que, con total seguridad, estarán encantados con las novedades que aporta esta tercera entrega, aunque no descarta a los nuevos jugadores que quieran adentrarse en este particular mundo de guerreros y samurais.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

FICHA TÉCNICA

Koei
Acción
Mayo
12+
www.nintendo.es

EXTRAS NOSTÁLGICOS

«Samurai Warriors 3» posee un nuevo y especial modo de juego que está siendo muy valorado por la comunidad de usuarios y que basado en el título muy antiguo (concretamente del año 1986) para la consola NES de Nintendo llamado «Nazo no Murasamejo», también conocido como «The Mysterious Murasame Castle». Este extraño título fue originalmente inspirado por Shigeru Miyamoto y acompañaría al lanzamiento de la consola junto a las otras grandes franquicias de la compañía como «The Legend of Zelda», «Castlevania» de Konami o «Metroid», pero lamentablemente nunca vio la luz fuera del país del sol naciente. Este nuevo modo ofrece a los jugadores la posibilidad de controlar a los personajes de una forma nunca vista.

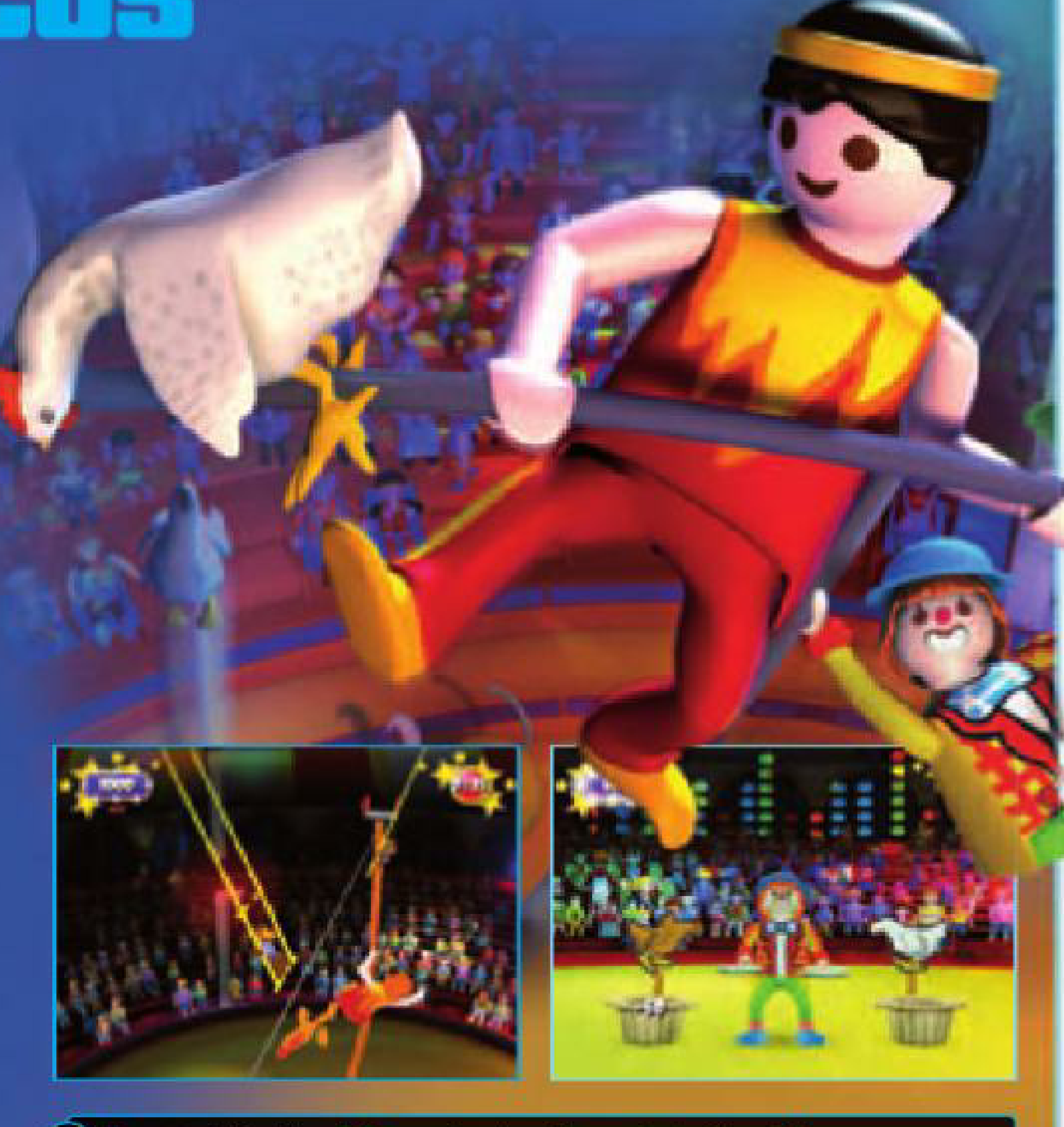
PLAYMOBIL CIRCUS

Con una base y una propuesta sencilla, pero efectiva, Playmobil ha logrado introducirse en el mundo del videojuego apelando a la nostalgia por estos simpáticos juguetes. Ahora, el circo ha llegado a la ciudad y a nuestras Wiis con el nuevo juego de «Playmobil Circus», una oportunidad perfecta para los más pequeños de la casa y los aficionados a los clicks de trasladar toda su colección de juguetes a la televisión, (con la ventaja de que después no tendrás que recogerlos o desmontar el tinglado). Con «Playmobil Circus» toda la familia podrá demostrar su talento en las diferentes pruebas que rodean al mundo del espectáculo a través de una serie de juegos variados, para demostrar quién es el mejor circense de toda la casa. Tendrás que demostrar todo tu talento como equilibrista, mago, acróbata, domador de leones entre otras profesiones recogidas bajo la gran carpa. Los minijuegos te exigirán destreza, reflejos, sentido del ritmo... Tanto para un solo jugador como para varios, el juego llega a divertir gracias a las pruebas que presenta; un total de dieciséis números diferentes que tendrás que desbloquear y ensayar antes de ofrecer la función principal (no sea que la pifies ante el público y te tiren tomates). Además, el sistema de puntos está basado en los aplausos de los espectadores, por lo que mejor será hacer un buen espectáculo si queremos ganar a nuestros amigos o familiares. Con todo, «Playmobil Circus» es una notoria opción para pasar un rato con nuestra Wii mientras seguimos disfrutando de uno de los juguetes más clásicos de nuestros tiempos.

UP&DOWN

Los minijuegos son variados y gracias al sistema de aplausos que medirá nuestra actuación logra que queramos mejorar.

Se echan en falta más opciones de juego e incluso más minijuegos, que expandan la experiencia o la profundicen, a través de un modo online, rankings, etc.



Compañía: Digital Bros | Género: Aventura | Lanzamiento: Mayo | 3+

TOURNAMENT OF LEGENDS

Desarrollado por los creadores de «The Conduit», este juego de lucha para Wii en exclusiva promete ayudar a llenar el vacío de este género en el mercado de la consola grande de Nintendo, con unos gráficos que exprimirán al máximo la potencia de Wii mostrando unos personajes y escenarios gigantescos en pantalla, lleno de todo tipo de detalles y brillos que harán que los luchadores tengan un realismo sin igual. «Tournament of Legends» presenta un sistema de combate uno contra uno pero alejado del sistema de lucha tradicional de juegos como «Street Fighter». Aquí, las peleas son más cercanas y en escenarios completamente en 3D, donde toda la fuerza se centra en las armas cuerpo a cuerpo y la magia. Lo mejor de todo serán las criaturas que completan el plantel de personajes, con algunas de las más conocidas criaturas legendarias de la mitología y la historia, enfrentándolos cara a cara en un combate a muerte. Entre estas bestias mitológicas se encuentran el Minotauro, un poderoso Gladiator, la Gorgona, el Golem de piedra, una Valkyria y otros personajes igual de conocidos, lo que le da un punto extra de diversión al poder enfrentarles aunque provengan de mitos distintos; algo así como el «Super Smash Bros.» de Nintendo. «Tournament of Legends» posee también todas las características para hacer un enfrentamiento único, con las armas clásicas de cada protagonista y 40 ataques mágicos. Además, el juego también incluye un modo de entrenamiento para mejorar nuestras habilidades y varios tipos de controles entre los que se incluye el mando clásico.

UP&DOWN

Grandes Efectos gráficos creados por el motor usado en «The Conduit». Los personajes se representan fieles y aparecen gigantes en pantalla

Poca variedad en los modos de juego y en las tareas que realizar. Las mecánicas de control de cada criatura son muy parecidas.



Compañía: SEGA | Género: Lucha | Lanzamiento: Julio | 16+

TEXTOS: HAL

DRAGON QUEST IX
CENTINELAS DEL FIRMAMENTO



Seguro que ni los penaltis entre Japón y Paraguay en los octavos del Mundial causó tanta conmoción en el país del sol naciente como la llegada de esta nueva entrega de la franquicia de Square Enix.

Y es que, en tiempos de cambios y zarandeos para la DS, las estratosféricas ventas de «Dragon Quest IX» (sólo las reservas llegaron a los dos millones de unidades despachadas) fueron maná caído del cielo para la consola de Nintendo, certificando el buen momento de la desarrolladora Level-5. Evidentemente, en Europa el furor nunca rayó a semejante altura, pero poco a poco la pandilla de fans se va haciendo legión, azuzada por la calidad de este última y esperadísima entrega, que aglutina lo mejor de tan longeva saga. Así, arrancamos nuestra aventura en el papel de un guardián de la ciudad que ha sido enviado a recuperar los frutos de un árbol sagrado con el poder de conceder deseos. Por tanto, tendremos que viajar alrededor del mundo, derrotando a temibles monstruos en vertiginosas batallas y entrando en contacto con peculiares personajes.

Lo primero que llama la atención es su apartado gráfico, estiloso y en la *preciosista línea cartoon-naif* impuesta con «Secret of Mana», que desparrama su talento visual en algunos escenarios, construcciones y paisajes sencillamente boquiabiertantes. Otro de los puntos fuertes es el peso concedido al sistema de juego por encima de la historia propiamente dicha, con combates no aleatorios cuajados de hechizos y ataques marca de la casa. También la tajada online se ha cuidado al máximo, con un modo cooperativo multijugador espléndido y la posibilidad de que cuatro jugadores pueden juntarse a través de una conexión local inalámbrica. Gran variedad de misiones secundarias y habilidades y talentos al alcance de nuestra mano redondean un título de oro para la portátil de Nintendo. Y en 2D, oiga.

FICHA TÉCNICA

- Square Enix
- Rol
- Julio
- 12+
- www.nintendo.es

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

AL DETALLE

Uno de los sellos de la saga, durante su casi cuarto de siglo de vida, es el nivel de detallismo e individualización de sus personajes, que ahora da un salto cualitativo con el editor con que nos toparemos antes de comenzar nuestra andadura, y que nos permitirá decidir el aspecto de sus caras, peinados, ropas... Además, según avancemos, iremos descubriendo más de mil piezas que componen la colección de ropa, armaduras, armas y otros utensilios que se ajustan y perfeccionan el rol y el oficio de nuestros pequeños grandes héroes. Sin duda, la sombra de Toriyama es alargada.

DRAGON BALL ORIGINS 2

Para solaz de sus fans, el icónico Goku regresa a territorio portátil haciendo un flashback existencial, saltando de la «Z» a la «A» y así colocándose directamente en su entrañable acera «Dragon Ball», tradicionalmente tan desatendida por los desarrolladores.

Así, para muchos lo mejor de la obra de Akira Toriyama vuelve por sus fueros a la DS tras los primeros «Origins» que, hace año y pico, supusieron una de las sorpresas más agradables de la franquicia. Y para su secuela, se le ha guiñado el ojo a «The Legend of Zelda: Phantom Hourglass» para conseguir un cóctel de lo más achispado entre aventura, acción y combate, con una exploración sobre el terreno que a veces recuerda a la saga «Pokémon». Eso, y los fortalecidos lazos de amistad de Goku con su pandilla primeriza, que le ayudará a recuperar las siete famosas esferas que invocan al poderoso dragón concede-deseos, con el malvado general Red al acecho.

Por tanto, tenemos un modo historia dividido en ocho arcos que suman un total de 50 niveles independientes, así que la docena de horitas enganchados a la consola no nos las quita nadie. Como decíamos, gran parte del atractivo del juego consiste en encarnar a otros de los protagonistas de la franquicia, como el aguerrido Krillin (ojo al "superpoder" de poder iluminar cuevas reflejando la luz sobre su calva), el ágil Yamcha, la joven y manitas Bulma, la carismática Arale... Con todos ellos haremos piña para descubrir cofres, derrotar a hordas de enemigos combativos y recoger objetos para darle para el pelo a Red. Un buen control, tanto combativo como visual (ojo a los tiros de cámara y perspectiva), mucha tela que cortar y una estimable faceta multijugadora hacen de este título (más cartoon que manga) un "must" para los gokunómanos de pro.



FICHA TÉCNICA

- Namco Bandai
- Acción
- Julio
- 12+
- www.es.namcobandaigames.eu

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

CONTROL TOTAL

Uno de los "must" del juego es su manejo ajustado y potente como un zapatazo de Robben. Y con ambas piernas, ya que podremos jugar tanto con los botones o con lápiz y pantalla táctil. Con el pulsador inferior podremos ejecutar movimientos clave como desplazamiento de rocas, balanceo, salto... Y alternando ambos controles ejecutaremos ataques y combos realmente mejorados y potentes, con barras de energía y tácticas de evasión incluidas, muy útiles con los jefes finales de cada arco.



www.elcorteingles.es

PROMOCIONES

Solo en PlayStation.

SONY
make.believe

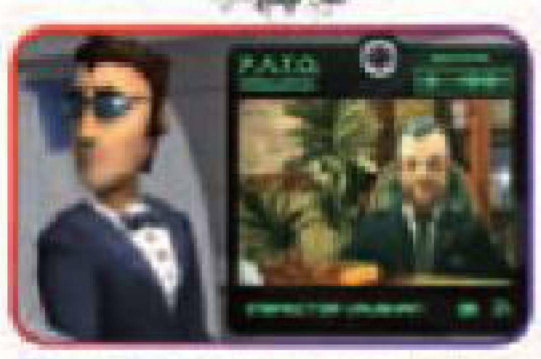


POWERED BY Vaughan

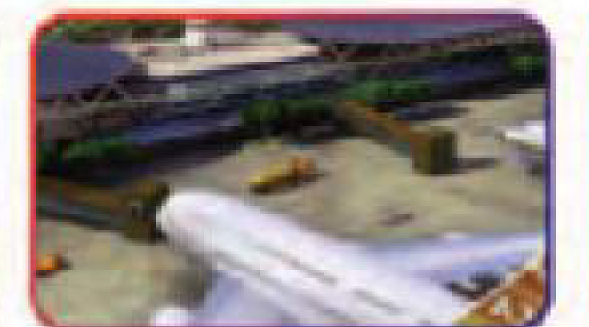
¡Aprenderás inglés volando!



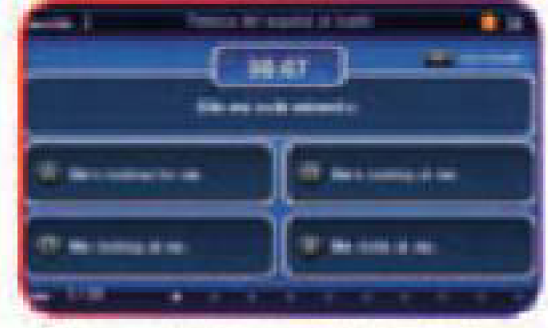
VÁLIDO para cualquier nivel de inglés: Desde un nivel BÁSICO hasta un nivel AVANZADO



Resuelve junto al agente secreto James Blond el robo de una valiosa obra de arte.



Viaja de ciudad en ciudad para conseguir las pruebas necesarias mientras mejoras tu inglés.

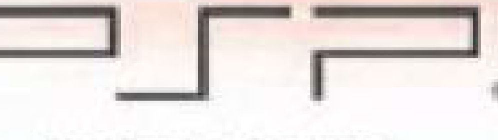


Pon a prueba tus conocimientos de inglés para desenmascarar al culpable.









PlayStation Portable

PROMOCIONES

Sony PS3 120 Gb + Mando Dual Shock Adicional



+



Por sólo **329,90€**



Packs de PSP 3000 + Riplay Basic Pack + Juego

(Excepto Invizimals y Toy Story).

Por sólo **169,90€**

PSP 3000 Básica

Con regalo de Riplay Basic Pack.

Por sólo **149,95€**



Reserva Mafia II y llévate una camiseta...
Limitado a 500 uds.

o un código de descarga para 2 coches tuneados y 2 ventimentas.
Limitado a 350 uds.



Llévate **Naughty Bear** con una taza de Regalo
Limitado a 600 uds.



Toy Story 3 con regalo de una figura de Toy Story

REGALO

Limitado a 1.500 uds.



Llévate **Lego Harry Potter** con un cuaderno de Regalo

REGALO

Limitado a 1.300 uds.

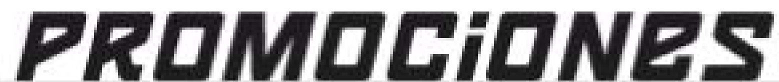
Invizimals con bandolerade regalo
Limitado a 3.000 uds.



Eyepet con regalo de una pelota
Limitado a 3.000 uds.



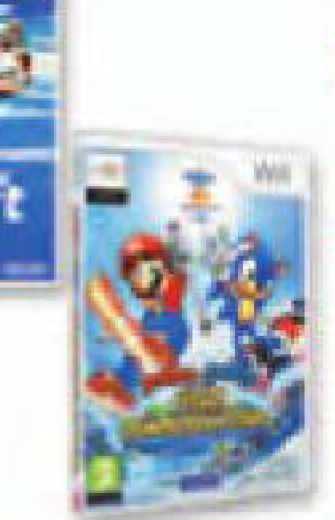




PROMOCIONES







Consola Wii blanca o negra +
Wii Sports + Wii Sports Resort + Wii Motion + Mario & Sonic Juegos Olímpicos de Invierno.

Por sólo
219,95€




Consola Wii blanca o negra +
Wii Sports + Wii Sports Resort + Wii Motion + Sonic & Sega All-Stars Racing + Volante

Por sólo
229,95€

Nintendo DSi blanca

Por sólo
149,90€




Nintendo DSi +
Mario & Sonic Juegos Olímpicos de Invierno

Por sólo
169,95€

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Super Mario Galaxy 2 (Wii)

Truco para conseguir 99 vidas:
Con este truco podrás obtener todas las vidas que quieras hasta llegar a 99 que es lo máximo que acepta el marcador. Los pasos son muy sencillos. Primero dirígete hacia la Galaxia Descomunal que se encuentra aproximadamente en la mitad de la parte 4-1.

Después, para introducir el truco, tendrás que localizar una zona redonda con tres Koopas Troopas caminando. Haz un súper-salto para subirte en uno de ellos y comienza a saltar. ¿Fácil, verdad? Además, no hace falta que pulses el botón saltar constantemente, sólo el de la dirección. Por cada salto obtendrás una vida extra.

Metal Gear Solid Peace Walker (PSP)

Camisetas dentro del juego
En la pantalla de título, ves a Extras - Network - Enter Passcode e introduce los siguientes códigos. Necesitas tener una cuenta en Playstation Network.

Camiseta negra con logo blanco de Peace Walker: – 2000016038415

Camiseta gris con logo de MSF: – 2000016032574

Camiseta gris con dibujo de Snake en la espalda: – 2000016032338

Camiseta oliva con dibujo de Snake: – 2000016035902

Hideo Kojima
El director Hideo Kojima puede ser reclutado en una escena interactiva en "El destino de las cabezas nucleares" seleccionando el camión con la matrícula "Centro America 63824 Peace Sentinel".

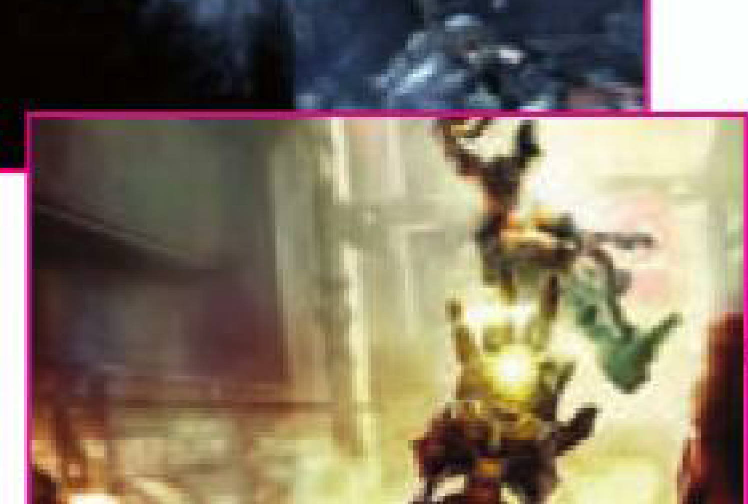
Hideo Kojima
Lee todos los archivos de resumen de Chico. Luego ve a la Extra Ops 29, muévete a la zona de playa y encuentra al gato parlante. éste desbloqueará la primera pantalla de Monster Hunter. Superando la misma, conseguirás más niveles.

Club de Fans

Raaatatatatata...Tiros, tiros, tiros...¿Qué hay de nuevo en shooters? . Javier (Goldeneye) Quesada

Juegos de disparos

Depende de a qué llames nuevo. Si te refieres a juegos no hay mes que no salgan un par de títulos que cubran las ansias de los usuarios de descargar sus ametralladoras. Este mes, por ejemplo, tenemos ‹Singularity›, un título en primera persona que mezcla el conservadurismo de Raven con los experimentos con el tiempo. Sin embargo, el verano es una época de vacas flacas en cuanto a videojuegos y deberás esperar a finales de agosto si quieres más ensalada de tiros con ‹Kane & Lynch 2› y ‹Mafia II›, dos de los títulos más importantes de 2010. Y para Navidad, por supuesto, tendrás más dosis con la tercera entrega de ‹Gears of War› y ‹Halo Reach› que vienen muy fuertes. Más tarde, en Febrero, llegará también ‹Killzone 3›. Ahora bien, si por nuevo te refieres a algo realmente original en el género te recomendamos ‹Vanquish›, la nueva obra de Shinji Mikami (creador de ‹Resident Evil› y ‹Devil May Cry›), una especie de ‹Gears of War› mezclado con ‹Bayonetta›, que llegará en octubre. Si eres capaz de esperar un poco más te sugerimos ‹Rage› (no dejes de seguirlo, es una verdadera maravilla y cumplirá con las expectativas que ha creado) y ‹Bulletstorm›, una verdadera locura donde no sólo derribar a tus enemigos, sino hacerlo con estilo mientras les humillas de mil y una formas.



Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galeria

Qué tiene Goku que sigue acaparando nuestra galería con mucho arte. Será que es un personaje con mucho tirón e idóneo para ponerse a tiro de lápiz. Y si no que se lo digan a David Galiano Rodríguez (Madrid), de 11 años, que con su estupendo dibujo se ha ganado el videojuego «Venetica» para Xbox 360. Enhorabuena.



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).



NUESTROS CINCO FAVORITOS

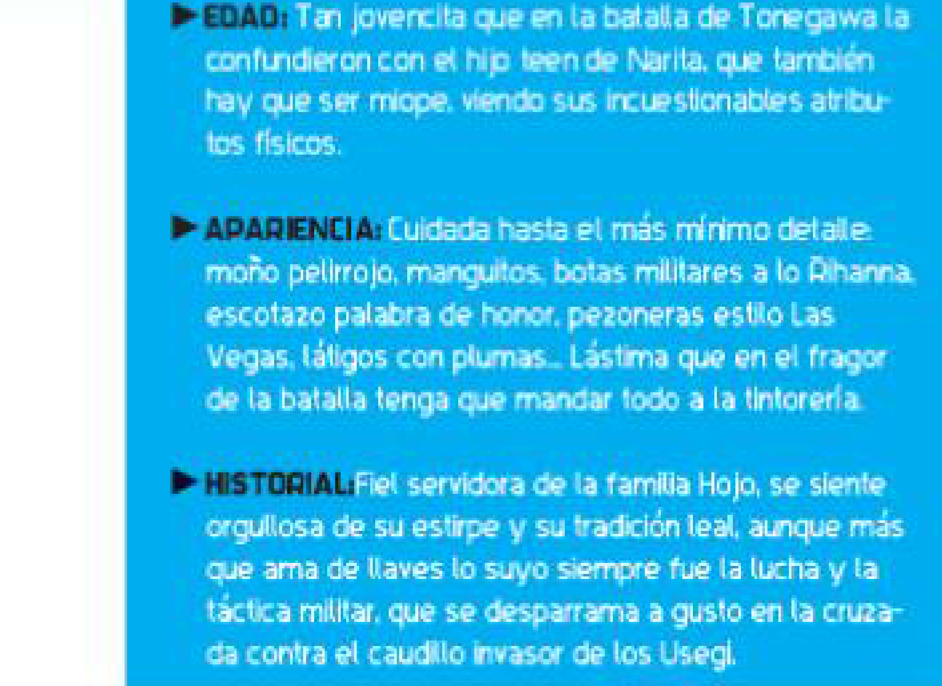
1 Super Mario Galaxy 2 (Wii)
Seguimos nuestro paseo espacial buscando todas las estrellas y secretos escondidos mientras nuestra nostalgia se hace cada vez mayor.

2 Metal Gear Solid Peace Walker (PSP)
Hemos exprimido la última aventura del Big Boss hasta más allá del final, con un nuevo sistema de juego que se adapta perfectamente a PSP.

3 Blur (Multi)
Tras haberle dado duro al modo para un jugador, las competiciones online son ahora nuestra obsesión, gracias al caos que se genera en cada partida.

4 No More Heroes 2 (Wii)
La aventura de Travis Touchdown sigue sacando nuestro lado más friki con un juego que parece un regalo para todos aquellos que hayan nacido con una consola.

5 Alpha Protocol (Multi)
No está mal un juego de rol en la actualidad para variar de la fantasía y la ciencia ficción. Aun con sus fallos, estamos disfrutando muchísimo de su historias y sus personajes.



Kai

▶ **EDAD:** Tan jovencita que en la batalla de Tonegawa la confundieron con el hip teen de Narita, que también hay que ser miope, viendo sus incuestionables atributos físicos.

▶ **APARIENCIA:** Cuidada hasta el más mínimo detalle: moño pelirrojo, manguitos, botas militares a lo Rihanna, escotazo palabra de honor, pezoneras estilo Las Vegas, látigos con plumas... Lástima que en el fragor de la batalla tenga que mandar todo a la tintorería.

▶ **HISTORIAL:** Fiel servidora de la familia Hojo, se siente orgullosa de su estirpe y su tradición leal, aunque más que ama de llaves lo suyo siempre fue la lucha y la táctica militar, que se desparrama a gusto en la cruzada contra el caudillo invasor de los Usegi.

▶ **AFICIONES:** Ha hecho buenas migas con el resto de colegas de fatigas, sobre todo con Hanbei Takersaka, con el que se va de shopping en plan fashion victim, o con Ginchiyo Tahibana, que le enseña nuevas técnicas de combate. También juega a las muñecas con Oichi, la hermana de Nobunga.

▶ **FUTURO:** Después de aparecer destacada en la portada de ‹Samurai Warriors 3›, su porvenir como ninja-star está más que asegurado, aunque en esto de los beat masivos no siempre es fácil asomar la cabeza entre tantas hordas peleonas. Pero Kai es mucha Kai.

Te lo dice Galibo ...

Las maravillas de la naturaleza

Para mí, encerrado todo el día en casa, pegado a la consola la mayor parte del tiempo, es un auténtico lujo poder gozar de la naturaleza, aunque solo sea de forma virtual, en ‹Monster Hunter Tri›. Es un título con el que he disfrutado de hermosas cataratas, majestuosos desiertos y sobrecogedores glaciares. Yo, que la mera idea de ir a hacer senderismo a la sierra me da escalofríos, me veo nadando a pelo en playas salvajes bañadas por el sol, trepando empinados riscos e incluso escarbando en boñigas de diplodocus para conseguir un poco de fertilizante para mi huerta. Y así ha sido como he descubierto algo trascendental y que ya venía yo sospechando desde hace tiempo: la naturaleza me odia. Está uno tranquilamente picando en la piedra o cazando mariposillas, y la fauna local no tarda ni un segundo en echársete encima. Repugnantes insectos voladores gigantes, velocirraptores frenopáticos o cocodrilos jurásicos con muy mala uva, todos se aprestan a intentar morderme el trasero e incordiar todo lo posible. Y eso cuando no aparece directamente un mastodonte volador y decide que tengo aspecto de ser una buena cena. Si la naturaleza de verdad es así, pues miren, casi mejor que no quiero saber nada de ella.





¿Qué sección te gusta más?

Los Megaconsoleros siguen valorando y opinando de vuestra revista...

Juan Naranjo Pérez

Me moló mucho el tratamiento que le disteis a ‹ModNation Racers›, me sirvió para tener una visión distinta de un género de las carreras del que soy fan empedernido. Además la Guía puesta en Megaconsolas Digital, utilísima.

Cristina Escribano

La sección que más me gusta es la dedicada a Nintendo y todo lo que se refiera a sus novedades. ¿Será porque tengo una NDS?

Paula Andrea

Prácticamente todo lo que sea videojuego me atrae un montón. Por eso Megaconsolas me gusta, además de por cómo están tratados sus contenidos. Y creo que son muy útiles las valoraciones que se dan respecto a videojuegos: gráficos, jugabilidad, originalidad...

Da tu opinión a través de tus redes sociales favoritas



Emilio Correa

La sección más interesante de la revista y la que mas me gusta es la de NOVEDADES. Viene muy explícita y bien redactada.

Mikel Rodríguez Martínez

Aaparte de que la revista aporta de todo y en pocas palabras bien detallado, mantengo que la PREVIEW es lo mejor.

Antonio Rafael Mérida

La sección que más me gusta es la de Megazona, con su RINCÓN DEL JUGADOR.



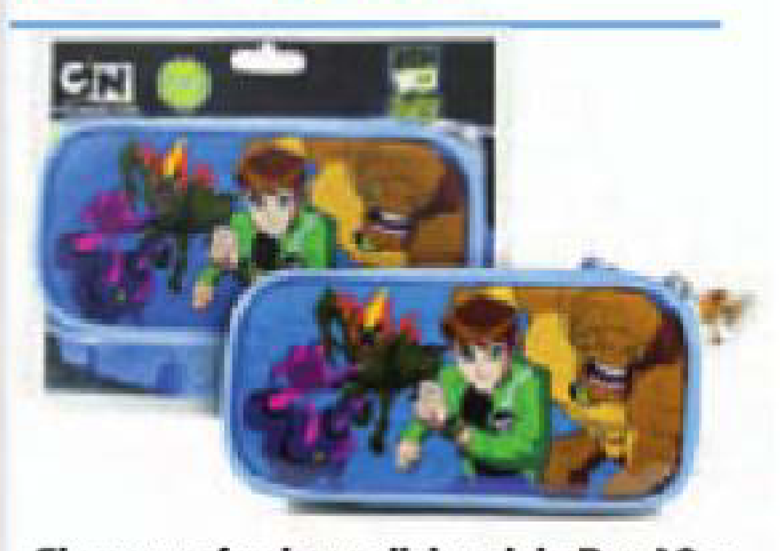
PERIFÉRICOS Y MANDOS DE LA ROJA

Los mejores accesorios y mandos decorados con los colores de la selección española

Ardistel presenta diferentes packs con todos los elementos necesarios para proteger, cuidar y sacar el máximo rendimiento tanto a tu Wii como a tu PSP, todos ellos decorados con los colores y los jugadores de la selección española de fútbol. El pack de mandos de Wii de La Roja es ideal para aquellos que busquen un nuevo juego de mandos. En él se incluyen un mando nunchako con cable y un mando de Wii, además de una correa de mano para tenerlo bien sujeto a la muñeca. Además encontrarás un montón de accesorios para tus juegos deportivos decorados con motivos de la selección. PSP tampoco se quedará atrás, con un completo pack de accesorios de la selección que incluyen una bolsa de transporte, un protector rígido transparente, un set protector adhesivo, un alisador de burbujas y una gamuza de limpieza.

BEN 10

Nueva funda para PSP



Si eres un fan incondicional de Ben 10 y poseedor de una PSP entonces no puedes dejar pasar la oportunidad de decorar y proteger tu consola de Sony con esta funda que Indeca ha creado para ti. Esta bolsa de transporte es 100% compatible tanto con tu PSP normal como con el modelo PSP Slim y tiene un diseño exclusivo. Además podrás customizarla a gusto por ambas caras de la bolsa, con tiradores diferentes y personalizados para la cremallera principal y el bolsillo trasero. En el bolsillo interior podrás guardar tus juegos y accesorios. ¡E incluso podrás jugar con la consola sin sacarla de la bolsa! Ahora no tienes excusa para ir a la última de la mano de Ben 10.

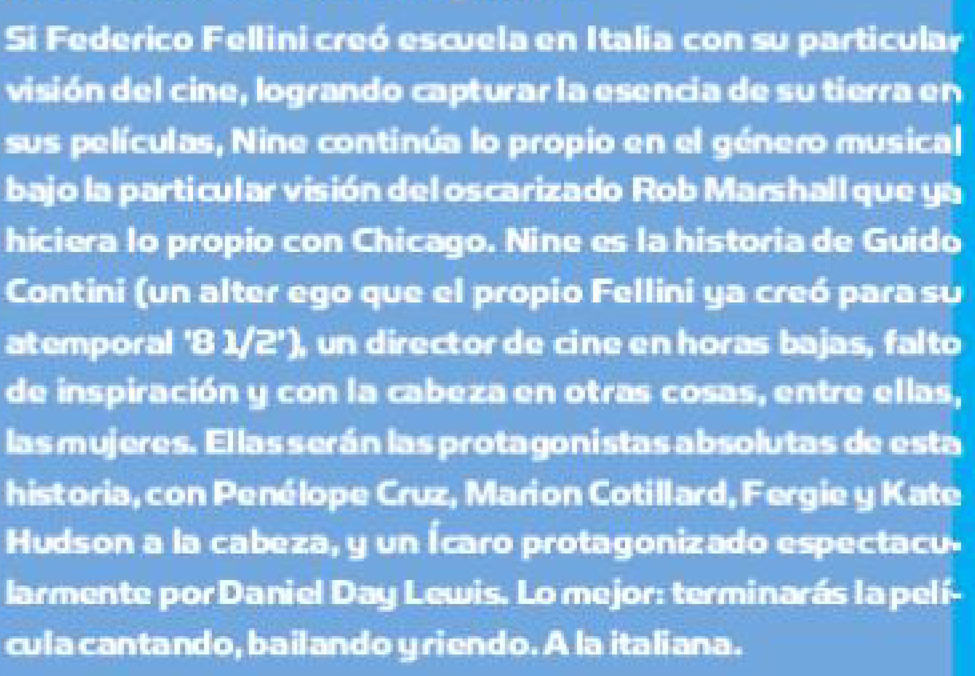
XBOX 360 SLIM

La consola de Microsoft con un nuevo diseño y muchas más funcionalidades

La comunidad de usuarios de Xbox 360 por fin ha sido escuchada, ya que llevaba demandando un nuevo diseño de su consola desde hace algún tiempo. Un modelo más pequeño que tan de moda está en el mundo del videojuego. Y el E3 ha sido el marco perfecto para el anuncio de la nueva consola de Microsoft, la Xbox 360 Slim. Lo mejor de todo es que Microsoft anunció que este nuevo modelo llegaría a las tiendas a lo largo del mes de julio por lo que no tendremos que esperar para hacernos con una enseguida. Las novedades de la consolas son muchas y seguramente engatusará tanto a los que ya posean una como a los nuevos usuarios. Por un lado, el rediseño en negro brillante, más pequeño y actual, que esconde un disco duro, también con nuevo diseño, de 250 gb para que no tengamos problemas de espacio. Los modelos anteriores no tenían Wi-Fi incorporado, por lo que esta también soluciona el problema llevándolo integrado. Además, Xbox 360 Slim viene preparada para Kinect, la nueva tecnología sensible al movimiento de Microsoft, que evitará tener que conectar el accesorio a la red eléctrica. Grandes ventajas y una oportunidad perfecta para hacerse con esta consola.







NINE

Medio milímetro más de glamour

Si Federico Fellini creó escuela en Italia con su particular visión del cine, logrando capturar la esencia de su tierra en sus películas, Nine continúa lo propio en el género musical bajo la particular visión del oscarizado Rob Marshall que ya hiciera lo propio con Chicago. Nine es la historia de Guido Contini (un alter ego que el propio Fellini ya creó para su atemporal '8 1/2'), un director de cine en horas bajas, falto de inspiración y con la cabeza en otras cosas, entre ellas, las mujeres. Ellas serán las protagonistas absolutas de esta historia, con Penélope Cruz, Marion Cotillard, Fergie y Kate Hudson a la cabeza, y un Ícaro protagonizado espectacularmente por Daniel Day Lewis. Lo mejor: terminarás la película cantando, bailando y riendo. A la italiana.


¡SÓLO NECESITAS TU IMAGINACIÓN!
"LA RECREACIÓN DE LOS JUGUETES ES REALMENTE ESPECTACULAR"
MARCAPLAYER, MAYO 2010
DESCÚBRELO EL
9 DE JULIO
www.disney.es/toystory3
TOY BOX
DISNEY · PIXAR
TOY STORY 3
EL VIDEOJUEGO
3
www.pegi.info
7
www.pegi.info
PS3
PlayStation Network
PSP
NINTENDO DS
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
PC DVD
App Store
Disney